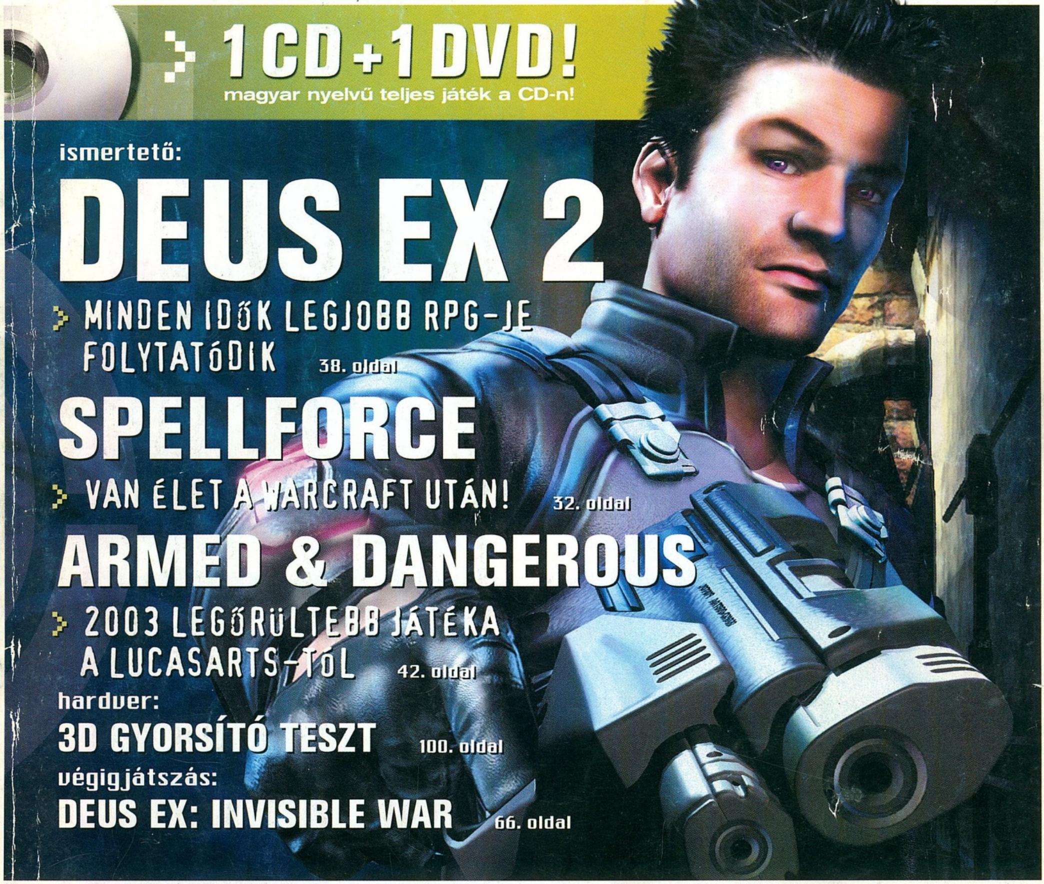
teljes játék a CD-n: SOLDIERS of ANARCHY

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2004.jan. No. 02



> 1CD+1DVD!

magyar nyelvű teljes játék a CD-n!

ismertető:

DEUS EX 2

> MINDEN IDŐK LEGJOBB RPG-JE FOLYTATÓDIK 38. oldal

SPELLFORCE

> VAN ÉLET A WARCRAFT UTÁN! 32. oldal

ARMED & DANGEROUS

> 2003 LEGŐRÜLTEBB JÁTÉKA A LUCASARTS-TÓL 42. oldal

hardver:

3D GYORSÍTÓ TESZT 100. oldal

végigjátszás:

DEUS EX: INVISIBLE WAR 66. oldal

18. oldal

SW BATTLEFRONT
bemutató

22. oldal

COLIN McRAE RALLY 04
bemutató

28. oldal

BLACK & WHITE 2
fejlesztői napló

ára: 1796 Ft

9 771217 638003 04002

DVD tartalom: Discovery Channel: Őrszemek az égen ism. terj. film 1. rész JÁTÉKDEMÓK: Joan of Arc Dungeon Siege: Legends of Aranna Secret Weapons over Normandy NASCAR Racing 2004 Firestarter Lords of EverQuest Railroad Pioneer RC Cars Uru: Ages beyond Myst ANIMÁCIÓK: Deus Ex 2 Spellforce Afrika Korps vs Desert Rats

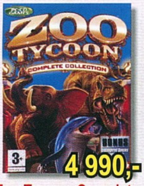
előfizetéssel csak: 1347 Ft

CD GALAXIS

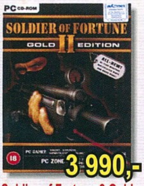
PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

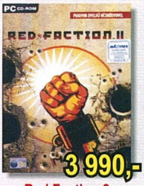
- Acélszív ...5 990
- Age of Empires Gold ...1 990
- Age of Mythology ...4 990
- Age of Mythology Titans ...9 990
- Aliens vs Predator Gold ...1 990
- Aliens vs Predator 2 ...2 990
- A vs P 2 Primal Hunt ...2 990
- Alone In The Dark 4 ...3 990
- American Conquest ...4 990
- Amer Conq Fight Back ...7 990
- Apocalyptica ...10 990
- Aquanox 2 ...7 990
- Arcanum ...1 990
- Atlantis 2 ...2 990
- B-17 Flying Fortress 2 ...3 990
- Baldur's Gate Gold ...3 990
- Baldur's Gate 2 Gold ...5 990
- Battlefield 1942 Deluxe ...12 990
- BF1942 Secret Weapons ...7 490
- Beyond Good & Evil ...9 990
- Bionicle ...8 990
- Broken Sword 3 ...9 990
- C&C Generals Deluxe ...11 990
- C&C Generals Zero Hour 7 490
- Call of Duty ...10 990
- Capitalism 2 + társasj. ...2 990
- Carmageddon TDR 2000 ...1 990
- Champ Manager 03/04 ...9 990
- Chaser ...7 990
- Chrome ...9 990
- Civilization 3 ...5 990
- Civilization 3 Conquests ...6 990
- Claw ...1 990
- Colin McRae Rally 2 ...2 990
- Colin McRae Rally 3 ...9 990
- Comanche 4 ...3 990
- Combat Flight Simulator ...2 490
- Commandos ...1 990
- Commandos Call of duty 1 990
- Commandos 2 ...3 990
- Commandos 3 ...9 990
- Conflict Desert Storm 2 ...5 990
- Cossacks csomag ...9 990
- Croc ...3 990
- Delta Force Black Hawk. ...6 990
- Desperados ...3 990
- Deus Ex ...1 990
- Diablo ...1 990
- Diablo 2 +Lord of Destr ...2 990
- Dicsőség szárnyain ...2 990
- Die Hard Nakatomi Plaza ...2 990
- Disney játékok ...Akció
- Disciples 2 ...1 990
- Dragon's Lair 3D ...2 990
- Drakula ...1 990
- Driver ...3 990
- Dungeon Siege +Aranna ...9 990
- Empire Earth Gold ...6 990
- Empires ...9 990
- Enclave ...7 990
- Enter The Matrix ...9 990
- Etherlords ...3 990
- Europa Universalis ...1 990
- F1 Challenge '99-02 ...11 990
- FIFA 2003 ...3 990
- FIFA 2004 ...11 990
- Fire Chief ...6 990
- Flanker 2.0 ...1 490
- Flight Simulator 98 ...2 490
- Ford Racing 2 ...10 990
- Freedom Fighters ...11 990
- Gangsters 2 ...1 990
- Ghost Master ...3 990
- Ghost Recon ...2 390
- Gorky Zero ...9 990
- Gothic 2 ...7 990
- Grand Theft Auto 3 ...6 990
- GTA Vice City ...10 990
- Gyűrűk Ura: Király vtér ...12 990
- Haegemonia ...3 990
- Haege Solon Hagyaték ...3 990
- Haege Ultimate Coll. ...6 990
- Halálos Álmok ...6 990
- Half-Life ...1 690
- Half-Life Generations 3 ...4 990
- Hard Truck ...2 990



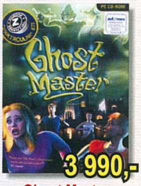
Zoo Tycoon Complete



Soldier of Fortune 2 Gold

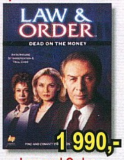


Red Faction 2

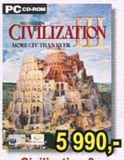


Ghost Master

Return to Castle Wolfenstein

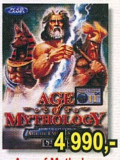


Law and Order

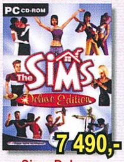


Civilization 3

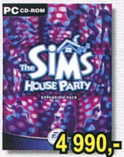
FIFA 2003



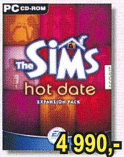
Age of Mythology



Sims Deluxe



Sims House Party



Sims Hot Date

Sims On Holiday

Diablo 2 Gold

- Harry Potter Kviddics ...11 990
- Heroes of M & M 3 ...1 990
- Heroes 4 +két küldetése ...9 990
- Hidden & Dangerous 2 ...10 990
- Hitman ...1 990
- Hitman 2 ...3 990
- Hold hadművelet ...1 990
- Homeworld 2 ...9 990
- Horizons (online) ...7 990
- Hotel Giant ...3 990
- House of the Dead 2 ...1 990
- Hulk ...5 990
- Icewind Dale Gold ...3 990
- Icewind Dale 2 ...5 990
- IL-2 Sturmovik ...2 390
- Imperialism 2 ...2 490
- Imperium Galactica 2 ...1 990
- Industry Giant 2 ...3 990
- IndyCar Series ...7 990
- Inkvizíció ...3 990
- Insane ...1 990
- Int. Superstar Soccer 3 ...9 990

- Judge Dredd ...9 990
- Jurassic Park ...9 990
- Kelták királya ...3 990
- King of the Road ...3 990
- Korea: Forgott Conflict ...6 990
- Law and Order ...1 990
- Légimentők ...4 990
- Légió ...4 990
- Lionheart ...10 990
- Lock On ...9 990
- Lord of the Rings (Viv.) ...4 990
- Lords of Everquest ...8 990
- Luftwaffe Commander ...2 490
- Mafia ...6 990
- Magic The Gathering B ...9 990
- Master of Orion 3 ...3 990
- Max Payne 2 ...10 990
- Medal of Honor Deluxe ...11 990
- Medal of H. Breakthr ...7 490
- Medieval + Viking Inv ...8 990
- Metal Gear Solid 2 Sub ...11 990
- Midnight Club 2 ...10 990

- Might and Magic 7 ...1 990
- Morrowind+2 küldetése ...7 990
- Mortal Kombat 4 ...1 990
- Motocross Madness 2 ...2 490
- Myst: URU ...8 990
- Nagy Balhé ...1 990
- Napóleon ...4 990
- NBA 2004 ...11 990
- Need for Speed Porsche ...3 990
- Need for Speed HP2 ...6 990
- NFS Underground ...11 990
- Neverwinter Nights ...7 990
- Nw Nights Undrentide ...7 990
- Nw Nights Underdark ...6 990
- NHL 2002 ...3 990
- NHL 2004 ...11 990
- No One Lives Forever ...1 990
- No One Lives Forever 2 ...4 990
- NOLF 2: Contract JACK ...9 990
- Northland ...9 990
- Op Flashpoint csomag ...5 990
- Pandora's Box ...2 490

- Patrician 3 ...10 990
- Pharaoh + Cleopatra ...2 390
- Platoon ...2 990
- Pokoli Szomszédok ...7 990
- Prince of Persia Sands ...9 990
- Pro Evolution Soccer 3 ...11 990
- Project IGI ...1 990
- Railroad Tycoon 3* ...9 990
- Rainbow Six ...1 490
- RalliSport Challenge ...6 990
- Rally Trophy ...3 990
- Rayman 3 Collector's ...7 990
- RC Cars ...4 990
- Red Faction 2 ...3 990
- Return to Castle Wolf. ...3 990
- Rollercoaster Tycoon ...3 990
- Rollercoaster Tycoon 2 ...6 990
- Rollercoas T. 2 Time T ...6 990
- Roncsderby ...4 990
- Sárkány Trónja ...6 990
- Schizm ...1 990
- Secret Weapons over N. ...11 990

Prince of Persia

Spellforce

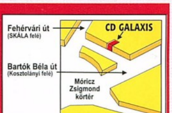
Star Wars KOTOR

Homeworld 2

Gothic 2

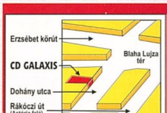
- Sega GT ...1 990
- Settlers 3 Gold ...2 990
- Settlers 4 ...2 990
- Settlers 4 Mission ...3 990
- Settlers 4 Trójai Küldetés 3 990
- Shadow of Memories ...9 990
- Shanghai 2nd Dynasty ...1 990
- Sheep ...1 990
- Shogun ...3 990
- Silent Hill 2 ...9 990
- Silent Hill 3 ...11 990
- Silent Hunter 2 ...1 990
- Silent Storm ...9 990
- Simpsons Hit & Run ...9 990
- Sim City 4 ...11 990
- Sim City 4 Rush Hour ...7 490
- Sims Deluxe ...7 490
  Alap+Livin' It Up
- Sims Double Deluxe ...11 990
  Alap+Livin' It Up+House Party
- Sims House Party ...4 990
- Sims Hot Date ...4 990
- Sims On Holiday ...4 990
- Sims Unleashed ...7 490
- Sims Superstar ...7 490
- Sims Abrakadabra ...7 490
- Sinbad ...6 990
- Soldier of Fortune Gold ...1 990
- Soldier of Fortune 2 Gd ...3 990
- Soldiers of Anarchy ...3 990
- Soul Reaver 2 ...1 990
- Space Colony ...10 990
- Spellforce ...9 990
- Splinter Cell ...5 990
- Star Wars Racer ...3 990
  - SW: Force Commander ...3 990
  - SW: Galaxies (online) ...11 990
  - SW: Jedi Knight Gold ...3 990
  - SW: Jedi Knight 2* ...3 990
  - SW: JK Jedi Academy ...10 990
  - SW: Kn. Old Republic ...10 990
  - SW: Phantom Menace ...3 990
  - SW: Rogue Squadron ...3 990
  - SW: Starfighter ...3 990
  - SW: X-Wing Alliance ...3 990
  - SW: X-Wing Collector ...3 990
- Starcraft és Brood War ...1 690
- Starsky and Hutch ...3 990
- Stronghold Crusader ...9 990
- S.W.I.N.E. ...2 990
- Syberia ...4 990
- Temple of Elemental Evil 9 990
- Terminator 3 ...9 990
- The Nations ...1 990
- Thing ...2 990
- Throne of Darkness ...1 990
- Tiberian Sun ...3 990
- TOCA Race Driver ...3 990
- Tomb Raider 4 ...1 990
- Tomb R. Angel of Darkn ...9 990
- Tony Hawk's Pro Skat 3 ...1 990
- Total Club Manag 2004 ...10 990
- Traffic Giant Gold ...1 990
- Train Simulator ...6 990
- Trainz ...1 990
- Tropico ...1 990
- Tropico 2 - A kalóz öböl ...9 990
- Tyúkvadászat 2 ...1 990
- UFO Aftermath ...9 990
- V-Rally 3 ...6 990
- Vészhelyzet 2 ...3 990
- Vietcong ...10 990
- Vietnam Med+Evac ...6 990
- War of the Ring ...9 990
- Warcraft 2 Gold +B.net ...1 990
- Warcraft 3 ...4 990
- Warcraft 3 frozen throne ...4 990
- Warlords IV ...12 990
- War and Piece ...4 990
- Wildlife Park ...7 990
- Wizardry 8 ...4 990
- WW II: Frontline Comm ...9 990
- Worms 3D ...11 990
- XIII ...9 990
- Zeus+Poseidon ...2 390
- Zoo Tycoon csomag ...4 990

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h



CSOMAGKÜLDÉS!

479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 990 Ft / csomag



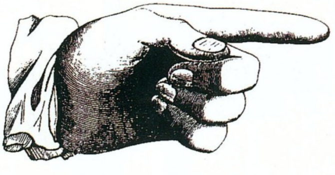
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

www.cdgalaxis.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Sikerkönyvek -15% engedménnyel!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD: magyar nyelvű játékok.



INTRO

SZIASZTOK!

Boldog új évet kívánunk mindenkinek! Mint látjátok, a 2004-es év jelentős változásokat hozott kedvenc magazinotok életébe. Az első és legszembetűnőbb átalakulás az újság arculatán érhető tetten (hatalmas taps grafikusunknak Kristóf Gábornak, a munkával töltött, átalvatlan éjszakákért) – reméljük, elnyeri tetszéseteket.

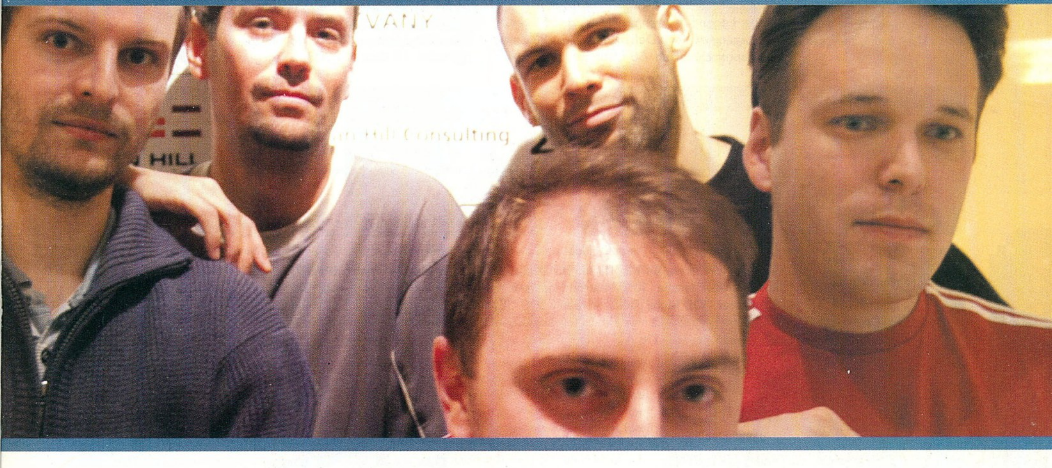
A második és egyben legfontosabb változás az újság tartalmi részét érte. A lappal kapcsolatos kritikák fő célpontja az utóbbi időkben a hardver rovat volt, ezért úgy éreztük, eljött az ideje a váltásnak. Köszöntsétek nagy szeretettel régi-új munkatársainkat: Joshuát, Shoebaront, Tatcomot, Laa-Yosh-t, Bullseye-t és végül, de nem utolsósorban Gale-t, aki ezentúl hardvertesztek írása mellett a szerkesztői feladatokat is ellátja.

Januárban, a karácsonyi láz lecsengése után gyérebb a játékkínálat, így a játékmagazinok szerkesztői általában arra kényszerülnek, hogy gyengébb programokkal töltsék meg az újságoldalakat. Mi azonban úgy gondoltuk, inkább nem írunk arra érdemtelen játékokról, ehelyett olyan érdekességeket nyújtunk nektek, amiket sehol máshol nem olvashattok. Nem vagyunk hívei a „csak itt, csak most, csak nálunk, megaexkluzívvilágpremier" jelzők használatának. Önfényezés helyett inkább puszta tényként közöljük, hogy aktuális számunkban sikerült meginterjúvolnunk Warren Spectort és Harvey Smith-t a Deus Ex Invisible War kreatív designereit, akik magyar lapnak még soha nem nyilatkoztak; Scott Millert, a Duke Nukem és a 3DRealms atyját, aki mostantól a hírek szekcióban saját rovattal jelentkezik; Al Lowe-ot, a legendás Larry sorozat kitalálóját; Chris Taylort, a Total Annihilation és a Dungeon Siege programozó-designerét; valamint a hatalmas sikereket megért Splinter Cell következő részének készítőit a Ubisoft Montreal fejlesztőcsapatát; és folytatódik a Black & White 2 naplónk is, amit a világ minden országában csak egyetlen, arra érdemesnek talált magazin kap meg a fejlesztőktől. És ez még csak a kezdet...

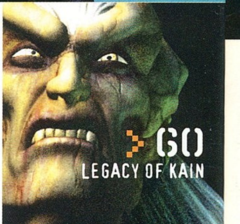
Végezetül szeretnénk mindenkit megnyugtatni, hogy a sajtótermékek ÁFA-emelése ellenére a PC Guru ára nem emelkedik, ezentúl is lesz CD és DVD mellékletünk is, nem mondunk le a teljes játékról, ráadásul 2004-ben nem 12, hanem 13 alkalommal jelenünk meg (és ebbe a terveink között szereplő különszámo(ka)t még nem is számoltuk bele!).

Reméljük, mindenkinek tetszik az újjászületett PC Guru, ha bármilyen kérdésetek, hozzáfűznivalótok van a lappal kapcsolatban, címünk a szokásos: pcguru@pcguru.hu, illetve PC Guru, 1300 Budapest 3, Pf: 362.

2004-BEN IS A GURU LEGYEN VELETEK!
A PC GURU CSAPAT.



TARTALOM



05 AKTUÁLIS
05 Színfalak mögött 06 Teljes játék: Soldiers of Anarchy 08 DVD melléklet 10 Hírek

18 BEMUTATÓK
18 Star Wars: Battlefront 20 Joint Operations 22 Colin McRae Rally 04 26 Syberia 28 Black & White 2 fejlesztői napló 30 Splinter Cell Pandora Tomorrow interjú

32 ISMERTETŐK
32 Deus Ex: Invisible War 40 Spellforce: Order of Dawn 44 Armed and Dangerous 48 X2: The Treat 50 Magic: The Gathering Battlegrounds 52 Firestarter 54 Dungeon Siege: Legend of Aranna 56 Lords of EverQuest 58 Combat Mission: Afrika Korps 60 Legacy of Kain: Defiance 62 Gorky Zero 64 Total Club Manager 2004 66 The Simpsons: Hit & Run 68 Deus Ex: Invisible War végigjátszás 74 Best of 2003

79 ROVATOK
79 HardWired oldal 80 NosztalGuru 82 Killing Spree 84 A világ legbefolyásosabb emberei 86 Gondolatébresztő 88 Mentőöv

92 HARDVER
92 Hardver hírek 94 Mobilhírek 96 Új középkategóriás mobiltelefonok 98 3D grafikus gyorsítók tesztje 102 Albatron alaplapok tesztje 104 Club 3D XGI Volari Duo V8 Ultra teszt 106 Mobil játékszenvedély 108 USB flashmemóriák tesztje 110 Deus Ex 2 teljesítményteszt 112 Arx Fatalis teljesítményteszt 114 Filteringről haladóknak 115 Optikai egerek tesztje 116 A 3 dimenzió és az idő 120 Homok a gépezetben

122 KÜLVILÁG
122 Külvilág – Levelezés, könyv, zene, film, DVD

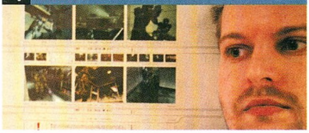
MIT VÁRUNK A 2004-ES ÉVTŐL?

> EZEN AZ OLDALON EZENTŐL BEPILLANTÁST NYERHETTEK A PC GURU KULISSZÁI MÖGÉ. MEGTUDHATJÁTOK HOGY MIVEL JÁTSZOTTUNK A LEGTÖBBET, MIT LÁTTUNK A MOZIKBAN, VAGY MILYEN ZENÉKET HALLGATUNK LEGSZÍVESEBBEN. ÚJ ROVATUNKBAN ELÁRULJUK, MI, SZERKESZTŐK MIT VÁRUNK A 2004-ES ÉVTŐL, VALAMINT, HOGY AZ ÚJSÁGOT ÉRT ARCULATVÁLTÁS MELLETT MILYEN VÁLTOZÁSOKAT TALÁLKOZHATTOK A PC GURU IDEI MEGJELENÉSI RENDJÉBEN.

SASA

Elsősorban szuper játékokat és természetesen elégedett olvasókat a megújult PC Guru tartalmával és arculatával kapcsolatban. Másodsorban bízom abban, hogy mi szerkesztők, és a lapot készítő lelkes cikkírók ragyogó ötletekkel állnak elő, amikkel tovább emeljük a lap színvonalát... Ja és remélem, hogy egyszer eljön az az idő, amikor minden cikk óraműpontossággal a leadás napjára megérkezik...Plusz Chrisnek Diablo 3-at, JuliuSnak sok agyatlan wrestlinget, Ricconak öt bart a kaszinóban, Hancunak söröket, Galenek pedig egy matchbox Subaru Impreza WRX STi Type 320-at – mivel egy igazival nehézkes lenne parkolni a szerkesztőség környékén...

HANCU



Azt, hogy legyen már megint Peter Molyneux-nek igaza, és 2004 a PC-s játékok történetének legjobb éve legyen. Konkrétan pedig Doom 3-at, Half-Life 2-t, Sims 2-t, World of Warcraftot, a kalandjátékok reneszánszát, STALKER-t, Vampire-t, Thiefet, a magyar játékfejlesztés feltámadását, Rome-ot, Evil Geniust, Black & White 2-t, a valóságsók eltakarodását a TV képernyőkről, Movies-t, Mafia 2-t, GTA4-et, fizetésemelést, bort, búzát, békességet, és magyar nemzeti hip-hopot. Aztán, ha ez mind megvan, ráadásnak Duke Nukem Forevert és élvezhető magyar focit...

GALE

Az öreg Hancuhoz hasonlóan én is várom, hogy világunkat benépesítsék az odvaikból 2004-ben talán már előmerészkedő vámpírok. Remélem továbbá, hogy idén sem dönt senki úgy, hogy „Atomot a világnak!", mert néhányan kifejezetten sajnálnánk elveszíteni ezt a rajta való lét nehézsége miatt oly vonzó planétát. Végül remélem, lesz erőnk legalább annyira optimistának lenni, mint Baby Face Nelsonnak, a hírhedt chicagoi gengszternek, aki 1934 novemberében, miután 17 golyót kapott az ellene felvonuló FBI ügynököktől, imigyen kommentálta az eseményeket: „I think I'm hit", azaz „Azt hiszem, meglőttek."

JULIUS

Általánosságban sok szabadidőt, kevés stresszes helyzetet, valamint stabil anyagi hátteret várok a 2004-es évtől, és amolyan Sandra Bullockos fordulattal élve: világbékét! – persze egyikre sincs komolyabb esély. Konkrétabban pedig az eddig sem kevés mellé még több elégedett PC Guru olvasót. Játékok tekintetében remélem nem fogunk csalódni a Doom 3-ban és a Half-Life 2-ben, valamint megjelenik a Diablo 3 és a GTA 4. Sasának kívánom, hogy megduplázhassa DVD gyűjteményét (bár nem tudom, honnan szedne még 3000 olyan filmet, ami nincs meg neki), Hancunak söröket (hiába, ő már csak ilyen egysikú), Chrisnek Battlefield Vietnamot (ez igen gyorsan teljesülni fog a jelek szerint), Ricconak sok zsemlemorzsát (ez egyelőre maradjon belső titok), Gale-nek pedig leadási határidőket tartó cikkírókat (érdekes, hogy ez mennyire viszszatérő téma mindenkinél)

CHRIS

Négy kereket, három szobát, és a többit. De persze olyan apróságoknak is tudok örülni, mint egy halk Starcraft 2 bejelentés, vagy éppen egy Half-Life 2 díszdobozban. Szeretném, ha idén is kijuthatnék a lipcsei játékkiállításra, s jó lenne, ha sikerülne megszervezni a Guru tábort. Kívánom, hogy újdonsült válogatott csapatkapitányunkkal az élükön végre legyőzzük a letteket, vagy Izlandot, és hogy Baumgartner összehozzon nekünk legalább egy pontot. Hancunak kívánom, hogy ne kelljen idén túl sok disznót leölnie, Sasának, hogy jó döntéseket hozzon főszerkesztőként (no meg hogy jól verje már meg valaki!). Juliusnak pár fantasztikus színházi előadást, Ricconak pedig komplett Natalya szettet a Diablo 2-be. Ja igen, és jó lenne minusz 15kg belőlem...

RICCO

Hagyjatok má', nem érek most rá erre, írja meg valaki helyettem, hogy 2004-től a Diablo 3-at várom, meg Pandorát a Való Világból...

Figyelem! Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2004-ben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz. Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC Guru következő száma február 20-án jelenik meg.

SOLDIERS OF ANARCHY

A játék telepítéséhez szükséges szériaszám:
B351-5HP5-XSFM-F2TD

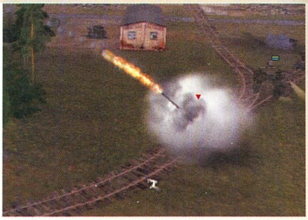
Amikor megjelent a Soldiers of Anarchy, úgy fejeztem be a róla írt kritikát, hogy ez a program ideális játékmelléklete lehet még az újságnak. Úgy látszik, a prófétа szólt belőlem, mert most a PC Guru minden olvasója kipróbálhatja ezt a jó kis posztapokaliptikus taktikai RTS-t, ráadásul ma már valószínűleg mindenkinek a gépén gond nélkül fog futni maximális grafikai részletesség mellett a program, ami egyáltalán nem volt jellemző a megjelenésekor. És ha ez még nem lenne elég: a mellékelt játék ékes magyar nyelven szólal meg!

Élet az atom után

A Soldiers of Anarchy – mint nevéből kitűnik – meglehetősen zűrös Földre kalauzolja el a játékost, egészen pontosan 2014-be, amikor is a 2004. végén bekövetkezett világégés túlélői előmerészkednek búvóhelyeikről. Tíz év alatt egy halálos vírus és a kór elterjedésének megakadályozását célzó atomrobbantások gyakorlatilag lakhatatlanná tették a felszínt, valahol Eurázsiában azonban földalatti bunkerekbe húzódva néhány tucat ember megpróbálta átvészelni a kataklizmát. A játék kezdetekor úgy döntenek, most már megnézik, mi maradt a szeretett anyabolygóból, és felveszik a harcot az anarchiában tengődő, mindenkit ellenségesen fogadó fentiekkel. Ennek köszönhetően, bár a játék a jövőben játszódik, jelenkori fegyverekkel (Uzi, AK-47, M60, Molotov-koktél stb.) és járművekkel (csapatszállítók, tankok, helikopterek, Mig vadászrepülők) fogjuk teljesíteni a meglehetősen hosszú és trükkös küldetéseket (vagy akár a nyolcszemélyes multiplayer-meccseket), s ez sajátos hangulatot ad a játéknak.

Katonadolgok

Bár jócskán el leszünk látva felszereléssel (az ellenségtől is zsákmányolhatunk, és a missziók között saját bunkerünkben cserélgethetünk is egy kereskedővel), a játékban az emberélet a legdrágább kincs. Minden fontosabb tevékenységnek létezik specialistája, s ezek nélkül bizonyos cselekvéseket nem is tudunk végrehajtani – ha egy küldetés kulcsembere elhalálozik, gyakorlatilag kezdhetjük elölről a missziót. Például robbanószereket csak a robbantási szakértő helyezhet el, és ő is szedheti fel biztonságosan a megtalált ellenséges aknákat. Az orvos gyógyítási képességét tudja hatékonyan hasznosítani, a különböző fegyvertípusok specialistái értelemszerűen saját fegyvereiket tudják jobban használni, és így tovább. Mivel a taktikai RTS műfaj (ami magyar körökben különösen népszerű, hála a S.W.I.N.E.-nak és a Platoonnak) nem az egység-újratermelésről híres, vigyázni kell embereinkre: a Soldiers of Anarchy óvatos játékstílust követel. Ezt támogatja két, harcrendszerbe épített opció: egyrészt katonáink agresszziószintjét állíthatjuk be hármas skálán (passzív, védekező, és támadó mentalitás), másrészt a testhelyzetüket (séta, guggolva lopakodás, kúszás). További segítséget adhatunk embereinknek, ha a küldetések között megfelelő felszereléssel látjuk el őket.



A nyertes totótipp: rakéta-vonat 1:0, 1-es

Bunkerben

A missziókat (az első kivételével) mindig megelőzi egy nyugisabb rész, amikor a főhadiszállásként szolgáló bunkerben pofozgatjuk csapatunkat. A gyakorlótéren van lehetőségünk kiválasztani, hogy mely katonáink menjenek küldetésbe (ne felejtsük el, hogy járművekbe tüzérő is kell a sofőr mellé!), a taktikai szobában pedig a következő misszió részletes leírásával ismerkedhetünk meg. A raktárban fegyvereket, lőszert, gyógyszereket és egyéb felszerelést (például távcsövet) cserélhetünk a kereskedővel, és ezeket fel is aggathatjuk katonáinkra. A garázsban autóinkat és tankjainkat nézhetjük meg, szerelhetjük fel, és javíthatjuk a sérült darabokat, míg a hangárban repülő járműveinkkel végezhetjük el ugyanezt. Végül a laborban a sérült katonákat gyógyíthatjuk, hormonkezeléssel növelhetjük életerejüket, illetve előállíthatunk némi gyógyszert. Utóbbi három helyszínen egyfajta furcsa időgazdálkodással találkozunk: a rendelkezésünkre álló órák szolgálnak nyersanyagként, és meg kell határoznunk, mire fordítjuk őket. A bunkerban található helyszínek gazdálkodását egyébként helyszínenként automatikusra állíthatjuk, de – bár az AI többnyire jól végzi a dolgát – jobb, ha az ilyeneket magunk intézzük.

Apokalipszis most

A játék grafikája ma már nem akkora durranás, mint megjelenésekor, de azért így is tetszetős. Az egységek modelljei és ezek animációi korrektek: a katonák mind a négy ajtót használva szállnak be a dzsipbe, a járművek pedig ugyanúgy indulnak, mint a való életben (a helikopter rotorjának például be kell pörögnie, hogy fel tudjon szállni). A játéktér egy része kissé elnagyolt

Apokalipszis most, szélesvásznú rendezői változat

(különösen a textúrák tekintetében), de rondának nem nevezném, illik a járvány és atomcsapások utáni Földhöz. A tereptárgyak elpusztíthatók, ahogy a flóra és fauna megmaradt képviselői is, az épületek robbanásai és a többi amortizációs látványelem pedig átlagon felüli, és a különböző tereptipusokra és időjárási effektekre sem lehet panasz. A hanghatások nagyon a helyükön vannak, a magyar szinkron pedig a hazai viszonylatokhoz képest jól sikerült: a tökös katonadumák szintén hozzájárulnak a világvége-érzethez, feledtetve a zene hiányosságait.

Bátran ajánlom hát a játékot most is minden taktikai RTS-rajongónak, mert kőkemény stratégia a jobbik fajtából. A játékélmény a megkopott külcsín ellenére is ütős: a jól megtervezett pályák és a katonák sokoldalúsága máig időtálló programmá tette a Soldiers of Anarchyt.

>IRÁNYÍTÁS

Kamerakezelés:

A Soldiers of Anarchy sajátos módon kétféle kamerakezelést különböztet meg: a követő és a szabad kameráét. Követő üzemmódban a kamera kijelölt egységeink útját követi, szabad üzemmódban pedig bárhova elmozoghatunk vele a játéktérben. A két üzemmód között a szóköz billentyűvel lehet váltani, de ha követő üzemmódban vagyunk, és az egérkurzorral valamelyik irányba görgetjük a pályát, a játék automatikusan szabad kamerakezelésre vált.

A kamerát a numerikus billentyűzet számbillentyűivel vagy a kurzorbillentyűkkel irányíthatjuk, illetve az egeret is használhatjuk e célra (legcélszerűbb eszköz a háromgombos egér). A jobbra-balra mozgás szabad üzemmódban a játékteret mozgatja, követőben pedig a kamerát forgatja a kijelölt katonák körül. Zoomolni egérgörgővel a legegyszerűbb, illetve a numerikus billentyűzet +/- gombjai is erre szolgálnak.

TIPP

Gyakoroljuk játék előtt a két nézet irányítása közti különbségeket, esetleg próbáljunk elszakadni a numerikus billentyűzetről (hiszen jobb kézzel általában az egeret kezeljük), és csak a kurzornyilakkal, gyors üzemmód-váltásokkal, illetve az egérrel kezelni a kamerát.

Kijelölés:

Legegyszerűbben természetesen a real-time stratégiákban megszokott módon jelölhetjük ki az egységeket: nyomva tartjuk a bal egérgombot, és téglalapot húzunk vele a játéktérben a kívánt katonák fölé. Ezen kívül a következő opciókkal élhetünk:

Ctrl + számbillentyű: Kijelölt katonák csapatba rendelése.
Számbillentyű: A számhoz rendelt csapat kijelölése.
C: Katonák kijelölése.
V: Járművek kijelölése.
B: Minden egység kijelölése.
X: Következő egységre ugrás.
Y: Előző egységre ugrás.

TIPP

Figyeljük a katonák fölötti háromszögeket! A piros háromszög olyan ellenséget jelöl, aki már észrevett bennünket, a narancssárga olyat, aki még nem, a sárga menekülő ellenséget, a zöld saját egységet, a szürke pedig olyan karaktert, akitől további utasításokat kapunk a küldetésre vonatkozóan, ha szóba elegyedünk vele.

Harci cselekvések:

A lenti opciók legtöbbje egérrel is előhívható a menüből, amely a jobb egérgomb nyomva tartására jelenik meg a kijelölt katona (vagy katonák) fölött.

Rövid klikk a jobb egérgombbal: Katonák mozgatása az egérkurzor által jelzett helyre. Ha a kurzor kerítés fölött áll és létra alakú, a katonák átmásznak a kerítésen. Ha a kurzor jármű fölött áll és össze-, vagy szétágazó nyilakat formáz, a katonák beszállnak a járműbe, illetve kiszállnak belőle.
Shift + utasítások: Shift nyomva tartása közben összeláncolhatjuk kiadott utasításainkat, például megparancsolhatjuk egy alakulatnak, hogy jókora kerülőúttal jusson el egy másik pontra, vagy a robbantási szakértőnek, hogy sorra szedje fel az aknákat, amelyekre kattintunk.
S: Állj!
D: Feküdj! (kevésbé fognak észrevenni bennünket)
F: Térdre! (pontosabb lövéseket tudunk leadni)
G: Kelj fel!
Q: Passzív mentalitás (ha lőnek a katonára, akkor sem lő vissza).
W: Védekező mentalitás (a katona visszalő).
E: Támadó mentalitás (a katona harcot kezdeményez, ha ellenséget lát).
A: Ha nyomva tartjuk a gombot, megjelenik a célkereszt. Ekkor jobb klikkre a kijelölt katonák bármit megtámadnak, nemcsak ellenséget.
R: Fegyver újratöltése.
TAB: Dobófegyver elhajítása.
O: Jármű elhagyása.
L: A játéktérben látható felszerelés, zsákmány összeszedése.

>EGYEBEK

További fontosabb opciók:

F1: Az irányítás teljes billentyűzet-listája (tetszés szerint átdefiniálható)
F2: A küldetés céljának ismertetése.
F8: Állásmentés.
F9: Állástöltés.
F12: Képlopás. A képek a játék programkönyvtárában mentődnek el, shot<sorszám>.png néven.
Pause: Játék szüneteltetése.

TIPP

Hasznos dolog figyelni, hogyan reagál a kereskedő a küldetések közti csereberéléskor. Ha azt mondja: „Soha!", túl keveset ígértünk az árujáért, ha azt, hogy „Örömmel!", akkor túl sokat. Az „Oké, boltoljunk!" elfogadható alkut takar, de akkor járunk legjobban, ha a „Ha tényleg ezt szeretnéd..." választ kapjuk.

>MENTŐÖV

Ha túl keménynek érezzük a játékot, a következő kódokkal segíthetünk magunknak (a kódokat az Enter lenyomása után lehet bepötyögni csupa kisbetűvel, és újbóli Enterrel aktiválni):

Játéktérben:
speedhack: A T, illetve Z billentyűk nyomva tartásával felgyorsíthatjuk, illetve lelassíthatjuk a játékot.
immortalone: Sérthetetlen katonák.
endlessmunition: Végtelen lőszer.
hittingandhealing: Ctlr + bal egérgombbal csökkenthetjük egy tárgy életerejét, Shift+ bal egérgombbal növelhetjük.
winmission: Küldetés megnyerése.
quitter: Játék befejezése.

Bunkerben:
allvehicles: Az eszközlistában megjelenik minden járműből egy darab.
showtrader: A kereskedőnek minden fegyverből és járműből lesz a raktáron.
soldierspawn: Kapunk egy új katonát.

Stöki

> DVD TARTALOM

>JÁTÉKDEMÓK

R.C. CARS

A nagysikerű Re-Volt után egyre másra jelennek meg a távirányítású autókat felvonultató „szimulációk". Az RC Cars újabb gyöngyszemnek ígérkezik, habár grafikája alulmarad korunk mércéjétől. Ettől függetlenül remek játékról van szó, amiről a DVD mellékletünkön található demó telepítése után ti is megbizonyosodhattok.

Irányítás: Kurzormozgató billentyűk
Extra gyorsítás: Shift
Ugrás: Szóköz
Megállás: B
Reset: R

> R.C. Cars

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Chris Taylor nagy sikerű szerepjátékának kiegészítőjére közel két évet kellett várni, megérkezése óta azonban minden bitjét kiéhezve faljuk magunkba, míg a második rész érkezésére várunk. A játékban természetesen ezúttal is csapatunk élére állva kell a szörnyektől hemzsegő környéket megtisztítanunk, amihez ezúttal még több fegyvert és felszerelést kapunk.

Mozgás: Egér, bal egérgomb
Kamera mozgatás: kurzormozgató nyilak
Nagyítás: Egérgörgő
Leltár: I
Térkép: TAB
Gyógyító elixír: H
Mana elixír: M
Gyorsmentés: F9
Gyorstöltés: F11

> Dungeon Siege: Legends of Aranna

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

A LucasArts legújabb második világháborús lövöldözős játéka elsősorban konzolra készült, de joystickkal rendelkező játékosoknak feltétlen kipróbálásra ajánljuk. Páratlan hangulata könnyen magával ragadja a játékost, annak ellenére, hogy alapvetően igen egyszerű programról van szó. A játszható demóban az első pályán tehetjük próbára pilótaképességeinket.

Irányítás: JOYSTICK ajánlott!
Tolóerő növelése: NUM 8
Tolóerő csökkentése: NUM 5
Tűz: Szóköz
Másodlagos tűz: BAL-ALT
Célpont befogása (légi): R
Célpont befogása (földi): F
"Támadd a célpontom": F1

NASCAR RACING 2004

Az Electronic Arts tavaly megjelent Nascar játéka igencsak felzárkózott vetélytársa, a Papyrus szimulációja mellé. Az idei rész szebb, nagyobb, életszerűbb, és persze még tökéletesebben adja vissza a 700 lóerős gépcsodák vezetésének utánozhatatlan hangulatát. Annak ellenére, hogy a demo már nem mai darab, kipróbálását minden szimulátor rajongónak ajánljuk. Gentlemen, start your engines!

Irányítás: kurzormozgató bill.
Kuplung: Q
Sebességváltás fel: BAL-ALT
Sebességváltás le: JOBB-ALT
Jobbra tekinteni: B
Balra tekinteni: C
Hátra tekinteni: V
Verseny újraindítása: W

> Nascar Racing 2004

TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK:

Firestarter / Lords of Everquest / Railroad Pioneer / RC Cars / URU: Ages Beyond Myst

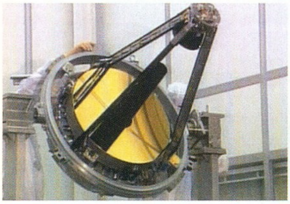
BEVEZETŐ

Az új arculat mellé természetesen új DVD is dukál, amit reményeink szerint elismerően fogtok forgatni meghajtóitokban. Megújult köntösbe bújtatott mellékletünkön ezúttal olyan érdekességeket találtok, mint az Unreal 2 XMP, és a nemrég megjelent Jagged Alliance 2 kiegészítő, az Urban Chaos (a teljes játékot megtalálhatjátok a 2002/9-es számunkban). Ezen kívül megújult rovatokkal, nagyszerű animációkkal és fantasztikus mozielőzetesekkel lepünk meg benneteket idei első DVD mellékletünkön!

> Teljes Film

DISCOVERY CHANNEL: ŐRSZEMEK AZ ÉGEN

48 p. ismeretterjesztő film



„A hidegháború idején kémkedésre kifejlesztett műholdaknak mára új feladatuk van. Többek között a természeti katasztrófák előrejelzése, kommunikációs és navigációs rendszerek üzemeltetése. Szenzációs felvételeket láthatunk arról, hogyan segítik elő a szatellitek veszélyeztetett állatfajok megmentését, a régészeti felfedezéseket, a tudományos kutatásokat, a csak fentről látható képek segítségével. A csúcstechnológiával felszerelt műholdak a világ minden pontján jelen vannak, éjjel-nappal figyelnek, adatokat szolgáltatnak nekünk és rólunk. Az információ azonban hatalom, amellyel vissza is lehet élni..."

! A FILMET ÉS JÁTÉKTESZTEINKET ASZTALI DVD LEJÁTSZÓVAL IS MEG TUDJÁTOK NÉZNI !

> Menü asztali DVD lejátszon

ANIMÁCIÓK:

Játékelőzeteseink közül külön figyelmetekbe ajánlanánk a Digital Reality legújabb fejlesztésének exkluzív moziját, mely egy csodálatosan kinéző játékról tesz tanúbizonyságot.

Deus Ex 2 Invisible War – vidoteszt (DVD Video)
Spellforce – vidoteszt (DVD Video)
Afrika Korps vs Desert Rats
Far Cry 3. trailer
Legacy of Kain: Defiance
Painkiller
RS3: Rogue Spear Athena Sword
Star Wars Galaxies: járművek
Star Wars Galaxies: jedik

JAVÍTÁSOK:

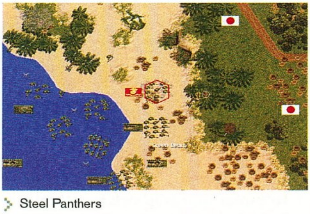
Digitális ragtapaszaink listája ebben a hónapban is hatalmasra duzzadt, melyek közül külön figyelmet érdemel a legújabb Warcraft 3 patch, amelyben a Blizzard jó szokásához híven ismét több oldalnyi újítással várja a stratégiai játékok kedvelőit.

Beyond Good and Evil v1.01
C&C Generals Zero Hour v1.02
Railroad Tycoon 3 v1.02
Rise of Nations v1.03
Robin Hood Defender of the Crown v1.02
SimCity 4 v1.0.272.0
Total Club Manager 2004 v11
Warcraft 3 Frozen Throne v113b

STEEL PANTHERS: WORLD AT WAR

Teljes verziójú játék a DVD mellékleten!

A Steel Panthers történelmileg hű, körökre osztott stratégiai játék, amelyben újraeleveníthetjük a második világháború legnagyobb ütközeteit. A játék első ránézésre sokakat eltántoríthat a kipróbálásától, de összetett, mindenre kiterjedő játékrendszerébe könnyen beletanulhat bárki, akit kicsit is vonz ez a stílus. A mellékletünkön található változatba a harmadik rész kampányait ültették át, ami mellé helyet kapott a Mega Campaigns opció is, amely letölthető küldetéssorozataival több száz órányi játékidőt nyújthat számunkra.



> Steel Panthers

> Soldiers of Anarchy sorozatszám:

E havi teljes játékunk telepítése után a játék indításához a következő kódra lesz szükségetek:

B351-5HP5-XSFM-F2TD

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMGYŰJTEMÉNY)

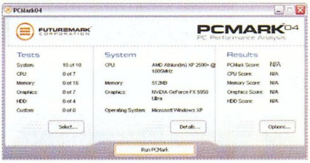
E havi újdonság:

PCMARK04

A PCMark 2002 utódának számító PCMark04 ingyenes változatában egy tíz részfeladatból álló rendszertesztet futtathatunk le, melyek között a valós élet szituációinak megfelelően megtalálható a többszálú végrehajtás mellett audio file konvertálás vagy éppen filmtömörítés is. A Futuremark programozói gondoltak korunk játékaira is, így kaphatott egy szeletet a tortából a 3D grafikai megjelenítéssel súlyosbított fizikai modellezés. A program regisztrált Pro és Business változataival tüzetesebben lemérhetjük konfigurációnk egyes alrendszereinek teljesítményét, úgymint: processzor, memória, 2D/3D grafika és merevlemezes háttértár. A kapott eredményeket egy webes adatbázisban összevethetjük mások konfigurációinak eredményeivel.

További programok a Turkálóban:

A legfrissebb DivX és Xvid codecek / MediaPlayer 9 (HU) / Norton Antivirus frissítés (2004.01.07) / BitDefender Antivirus (ingyenes változat) / Winamp 2.91 és 5.0 verziók / CDex v1.51 (MP3 készítő) / Friss videokártya driverek (NVidia 53.03 és Ati Catalyst 310 driverek) / Total Commander 6.01 / Getrigh 5.0.2 (HUN) / PowerToysXP / ACDSee 6.0 / SnagIt 7.01 / WinRar 3.20 (HUN) / TuneUp Utilites 2003 (rendszerkarbantartó) / stb...



ROVATOK

A hónap legérdekesebb témája:

Szerepjátékok

Tavaly év végén beindított szerepjáték-rovatunk villámsebességgel növekszik. Hónapról hónapra egyre több érdekes olvasnivaló kerül bele, amit vétek lenne kihagyni egy vérbeli fantasy rajongónak. A rovat többek közt megismerkedtet a legújabb könyvújdonságokkal, bevezet a karakterkészítés rejtelmeibe, és hasznos tanácsokkal látja el a kezdő mágiahasználókat.

Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / Command & Conquer: Generals / Counter-Strike / Diablo 2 / Foci és CM-sorozat / GTA / Klasszikusok / Linux / Mafia / Magyarítások / Old Hardware / Quake 3 Engine / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Szerepjátékok / Unreal Tournament / Warcraft III

NEWS

HITMAN: CONTRACTS

Fejlesztő: IO Interactive
Kiadó: Eidos Interactive
Megjelenés: 2004. tavasz
Honlap: www.hitmancontracts.com

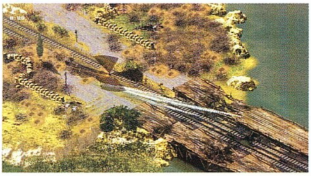
Örömmel közölhetjük, hogy trilógiává érett a Hitman-sorozat, így 2004 tavaszán újra eljön a mindig elegáns, jó kiállású 47-es. Az IO Interactive ráadásul láthatóan nem újabb bőrt akar lehúzni sikerjátékáról, tekintve, hogy Párizsban találkozunk hősünkkel, aki vérző sebbel, csapdába ejtett vadként próbálja feldolgozni a megalázottságot zavarodott elméjében, s lelki utazásra kényszerül. Feltehetően amolyan Max Payne-hallucinációk, American McGee's Alice-féle belső vívódások várhatóak, olykor felidézve sötét múltunk ezerszer megtagadott jeleneteit, helyszíneit.
Természetesen vizualitás terén is várható fejlődés, az alkotók szerint az új grafikus motor egyszerűen brutális – remélhetőleg úgy sebességben, mint részletességben.

COLD WAR: CONFLITS

Fejlesztő: Fireglow
Kiadó: GMX Media
Megjelenés: 2004. március
Honlap: www.cwc-game.com

A Fireglow (a Sudden Strike alkotói) készülő valósidejű stratégiája, a Cold War: Conflicts nevéhez hűen a bizonytalanság korszakának, a hidegháborúnak állít emléket. Abból is inkább csak a Közel-Keletre és a Koreai-félszigetre koncentrál, így Castro rakétaválságát ne nagyon keressük benne. A játékban ennek megfelelően az 1950-es évektől követhetjük végig az eseményeket, négy kampányba burkolt harminchét küldetés (és tizenhárom alternatív bevetés) során. Nyolc ország hadseregének egyikét vezethetjük győzelemre (USA, Izrael, Egyiptom, Észak-Korea, Nagy-Britannia, Szíria, Szovjetunió és Kína). Vigyázva ügyködjünk, mivel egységeinket nem pótolhatjuk, a realisztikus, Ground Control-féle játékmenetet idézve ezzel.

Nem repülsz te kicsit túl alacsonyan?



Feltörnek a Sudden Strike emlékei...

THE SIMS 2

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. március
Honlap: thesims2.ea.com

Vissza-visszatérő téma a PC Guru hasábjain a Sims második része, hiszen ennyire összetettnek, érdekesnek, és a legújabb képek alapján egyre izgalmasabbnak ígérkező játék kevés jelenik meg 2004-ben. A folyamatosan csepegtetett képek mindig elegendő beszédtémát szolgáltatnak, nézzétek csak meg az alábbi két, kukkolást és egymásra találást ábrázoló képecskét...

Apu nem ezt várta, amikor benyitott...

SACRED

Fejlesztő: Ascaron
Kiadó: Ascaron
Megjelenés: Még nincs
Honlap: www.ascaron.com

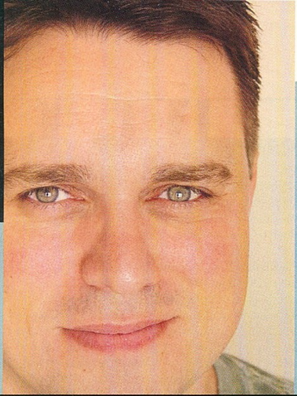
Az eddig magát főként Port Royale- és Patrician-sorozattal elfoglaló Ascaron most egy RPG-nek fekszik neki, bár ez esetben jobb lett volna kicsivel cifrább sztorit kitalálniuk, mivel a mostani első látásra nem tűnik többnek egysoros történetnél. Feladatunk ugyanis Sacred világában, Ancariában a déli, elhagyatott területeken hat hősünkkel (három férfi, három női szereplő) összefogva, az Emberi Királyság elől bujdokoló Shaddar nevezetű kegyetlen varázslót eltüntetni a föld színéről. Ez persze nem olyan egyszerű, tekintve, hogy a fő cselekményszál több mint harminc küldetésre tagolódik, sőt a kisebb mellékszálak száma is meghaladja a kétszázat, így remélhetőleg kellően megkavarják e fantasy mesét (s ezzel remekül ellent is mondtam magamnak).

Remléjük, nem ez lesz a grafika csúcsa...

APRÓ

Rossz hír a Ubisoftnak és a Prince of Persia rajongóinak: a Sands of Time a játékszoftverek életében kiemelten fontos első két hétben mindössze 40-50 ezer példányban kelt el Észak-Amerikában – a temérdek bezsebelt díj, 90% feletti értékelés és Év Játéka-jelölés ellenére.

Megjelent a legújabb Halo-regény, a First Strike, az eddigi könyveket is jegyző Eric Nylund tollából. Az új kaland az emberiség és a Covenant háborújának korai szakaszába vezeti el az olvasót, és meglepő titkokat árul el a Master Chief múltjáról. Sajnos az eddigi könyvekhez hasonlóan ezt sem érdemes keresni a magyar boltokban, de vérbeli rajongóknak a netes rendelés nem lehet akadály.



SIKEREK UTÁN: DUNGEON SIEGE

Múlt hónapban a Világ legbefolyásosabb emberei rovat hasábjain közelebbről is megismerkedhettetek e havi miniinterjúnk alanyával, így most már régi barátként köszönthetitek a játékvilág egyik legnagyobb sztárját, Chris Taylort, akivel a Dungeon Siege-ről, és a készülő folytatásról beszélgettünk.

PC Guru: Visszatekintve a Dungeon Siege-re, mivel vagytok leginkább elégedettek, és mi az, amit másként tennétek, ha újra kezdhetnétek a játék fejlesztését?

Chris: Az egész játékra büszke vagyok, de különösen arra, hogy sok esetben sikerült a szerepjáték-műfaj kőbe vésettnek hitt szabályait átlépnünk, vagy újraértelmeznünk – úgy, hogy ez nem vált a játék kárára, sőt! Ha beülhetnék egy időgépbe és megváltoztathatnék valamit, az a fejlesztés ütemezése lenne; jóval több időt hagynék a játékélmény és a játékegyensúly tökéletes beállítására, csiszolására, és persze a tesztelésre. Sajnos belekerültünk a játékfejlesztés leggyakoribb csapdájába, az időzavarba, s így végül nem tudtuk egészen az eredeti elképzeléseinknek megfelelő minőségben kiadni a játékot...

PC Guru: Mi volt a fejlesztés legnagyobb tanulsága?

Chris: Bárcsak minden kérdésre ennyire egyértelmű válaszom lenne... a legnagyobb tanulság az volt, hogy szerepjátékot készíteni rettentően nagy és bonyolult munka. Ha ehhez még hozzátesz az ember ezt-azt technikai oldalról, mint mi tettük a Dungeon Siege esetében (teljesen új 3D-s grafikus motor, a játék világának töltögetés nélküli megjelenítése), a feladat botrányosan, égbekiáltóan, gyalázatosan összetetté válik.

PC Guru: Mi lesz a következő játékotok?

A Dungeon Siege 2, aminek készítésekor az volt az alapvető elhatározásunk, hogy minden olyan játékelemet beleteszünk, amit az első részből az idő hiánya miatt kihagyni kényszerültünk. Nem akarom elkiabálni, de a munka eddig remekül, már-már gyanúsan zökkenőmentesen halad.

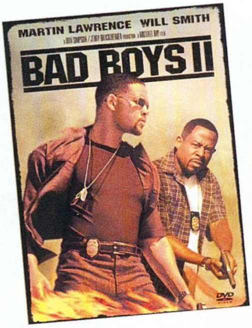
EVERQUEST: GATES OF DISCORD

Fejlesztő: Verant Interactive
Kiadó: Ubisoft
Megjelenés: 2004. február
Honlap: www.gatesofdiscord.com

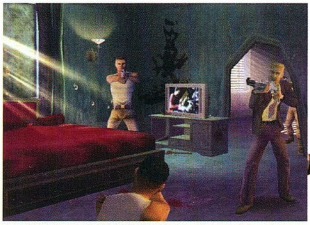
Lassan határt kéne szabni az EverQuest-kiegészítő lemezeknek, hiszen a Gates of Discard már a hetedik (!) add-on a sorban. Ahogy az elődök alapján várható, új bejárható kontinensre (Taelosiára) számíthatunk, amelynek húsz zónája nemcsak egyszerű küldetéseket, de különös titkokat (és ködös utalásokat) is tartogat Norrath jövőjével kapcsolatban.... Természetesen új NPC-k, szörnyek, fegyverek és felszerelések is helyet kapnak a korongon, ahogy a Berserker osztály is, amely egyfajta vérszomj módra ad lehetőséget a brutálisabb játékosoknak.

BAD BOYS II

Fejlesztő: Empire Interactive
Kiadó: Empire Interactive
Megjelenés: Még nincs
Honlap: Még nincs



Die Hard után szabadon, mondhatnánk gúnyosan, hiszen az Empire Interactive fejesei is megpróbálkoznak a lehetetlennel, nevezetesen egy film játékadaptációjával. Nekik most a Bad Boys II jutott, amelyben Mike Lowrey, illetve Marcus Burnett bőrébe bújva kell 15 küldetésen végiglövöldöznünk magunkat Miami utcáin. Mindezt ráadásul olyan nézetből, ahogyan akarjuk, hiszen first person, vagy third person nézőpontból is nekivághatunk a feltehetően borzasztóan változatos kalandoknak.



A világ első Will Smith-szimulátora!

KOHAN: KINGS OF WAR

Fejlesztő: Timegate Studios
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. május
Honlap: Még nincs

Reszkess Warcraft!

Warcraft-uralom ide vagy oda, a Timegate Studios csak nem akarja feladni a fantasy stratégiájában rejlő lehetőségeket. A Kings of War alcímmel ellátott harmadik rész továbbra is RTS-irányvonalon mozog, de most már teljes 3D-ben, köszönhetően az új grafikus motornak, az ENGAGE-nek. Ez állítólag a piac egyik legkönnyebben kezelhető engine-je, így – elvileg – semmi sem akadályozhatja meg az élvezetesebbnél élvezetesebb küldetések megalkotását. A Kings of War mesterséges intelligenciája meglehetősen fejlett az alkotók szerint, folyamatosan keresi gyenge pontjainkat, ha kell, tanul a hibáiból, egyszóval mindenkor alkalmazkodik az aktuális szituációhoz. Jól hangzik, ha türelmesen megvárjuk 2004 májusát, meg is látjuk, mi valósul meg mindebből.

KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

Elkerülhetetlen volt, hogy a fehér nyulat követve előbb-utóbb bele ne fussunk a játékvilág legharsányabban körberöhögött témájához, a Duke Nukem Foreverhez. A hosszú évek óta minden idők legjobb FPS-eként beharangozott játék szállóigévé tette a „when it's done" kifejezést. Okulásként összegyűjtöttük a projektvezető George Broussard néhány, megjelenési időre vonatkozó nyilatkozatát az elmúlt hat évből...

„Biztosak vagyunk benne, hogy a Duke Nukem Forever '98 egyik, ha nem a legjobb játéka lesz. Higgyetek nekünk, tudjuk mit beszélünk." – 1997

„A Duke Nukem Forever megjelenését 1999-re tervezzük. A munkálatok nagyon jól haladnak, nem kell aggódni a késések miatt." – 1998

„Bízzatok bennünk, a Duke Nukem Forever mindent verni fog, amikor jövőre megjelenik!" – 1999

„Majd ha kész lesz. 2001-ben." – 2000

„A Duke Nukem Forever az Unreal 2 előtt fog megjelenni." – 2001

„Ha csak valami katasztrófa nem történik, a Duke Nukem Forever 2001-ben jön ki." - 2001 eleje

"A Duke Nukem Forever biztosan megjelenik még a Doom 3 előtt" - 2002

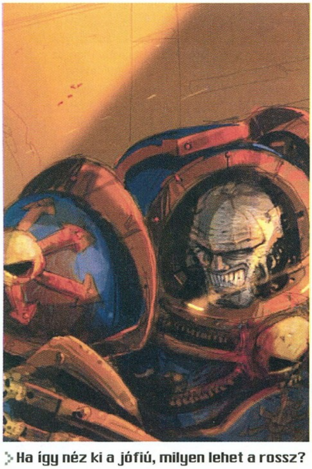
"Mindenképpen meg fog jelenni 2003 végén" - 2003

"A Duke Nukem Forever megjelenésével 2004 karácsonyát célozzuk meg, de lehet, hogy át fogunk vele csúszni 2005-re" - 2004 eleje

WARHAMMER 40.000
DAWN OF WAR

Fejlesztő: Relic Entertainment
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2004. III. negyedév
Honlap: Még nincs

A THQ második Warhammer-alapú játéka (a gyászos Fire Warrior után), és egyben a Relic Entertainmenttel kötött együttműködésének első gyümölcse a 2004 őszén megjelenő Warhammer 40.000: Dawn of War lesz, amely az immár 15 éves társasjáték alapjaira építő valós idejű stratégiát takar. A Warhammer sötét, futurisztikus fantasy világa remek alapot teremthet egy RTS számára, amit az Impossible Creatures tapasztalatával felvértezett Relic vélhetően kellően élvezetes tálalásban tud kivitelezni – minket legalábbis erősen biztatnak a fejlesztők. A Warhammer univerzum intenzív harctéri élményt nyújtó világa egyébként is szinte kiált a RTS megvalósítás után, csoda hogy eddig elkerülte a cégek figyelmét.



> Ha így néz ki a jófiú, milyen lehet a rossz?

APRÓ

Az Electronic Arts után másodikként a játékkiadók között a Take 2-nak sikerült elérnie a bűvös egymilliárdos éves forgalmat! A 2003-as évet – elsősorban a GTA és a Vice City sikerének köszönhetően – 1,04 milliárdos forgalommal zárta a cég, ebből 100 millió tiszta haszonként ott is maradt a részvényesek zsebében. Üröm az örömben, hogy időközben az amerikai tőzsdefelügyelet eljárást kezdeményezett a cég ellen különféle gyanús könyvelési manőverek miatt...

Költözik a BioWare! A kanadai RPG-specialista cégnél a KOTOR sikere után erősen felpörögtek az események. Az xboxos Jade Empire, és másik két bejelentetlen projektjük csak úgy nyeli a munkaerőt, ezért újabb 40 (!) fejlesztőt kellett felvenniük. Az immár 170 fősre hízott csapat már nem fért el a régi irodában, ezért döntött a vezetőség a költözés mellett.

Az online RPG-k specialistájaként szép hírnévre szert tett Turbine Entertainment 18 millió dolláros tőkeinjekciót kapott befektetési bankoktól. A csapat a kibővült anyagi lehetőségeivel élve egyrészt úgy döntött, ezután maga adja ki a játékait – másrészt visszavásárolta a Microsofttól első sikerük, az Asheron's Call kiadási jogait. Nem nehéz kitalálni, hogy a készülő D&D Online és a Middle-Earth Online mellett hamarosan várható az Asheron's Call 3 bejelentése is.

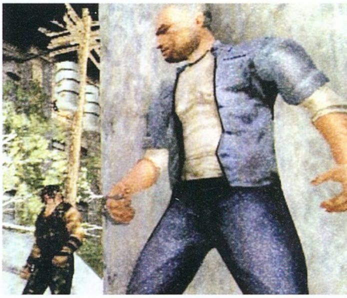
Tovább dübörög a Silent Hill úthengere! A nagy sikerű harmadik epizód után jövő év végén jön a negyedik rész, a Metal Gear Solid 3 grafikus motorjával megtámogatva. Várjuk szeretettel!

MANHUNT

Fejlesztő: Rockstar North
Kiadó: Take 2
Megjelenés: 2004.
Honlap: www.rockstargames.com/manhunt

Playstation 2-re már megérkezett, PC-inken viszont csak 2004-ben várható a Grand Theft Auto-szériáról elhíresült Rockstar North legújabb akciójátéka, a Manhunt. A játékban hősünk, James Earl Cash egy amerikai városba, Cancer Citybe érkezik, ahol rögvest szembesül azzal, hogy a kisváros nem éppen a boldogság és nyugalom szigete. Mindenütt bűnözők, gyilkos gengszterhordák fenik fogukat az ártatlan járókelőkre, egy lépést nem lehet úgy tenni, hogy a biztonság illúziója akárcsak egy pillanatra is megérintse az embert. Érthető módon James el is hagyná a várost, ám ez nem olyan egyszerű. Ekkora kriminalisztikai csődben csakis szép csendben léphetünk olajra (már amig nem szerzünk egy-két tekintélyt parancsoló mordályt).

> Mosolyogj, fényképeznek!



> Jól jöhet a Splinter Cellben szerzett rutin...

DARK ORE

Fejlesztő: Raylogic
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: Még nincs
Honlap: www.raylogic.com/darkore

Továbbra is kiadó nélkül vegetálnak a Raylogic fejlesztői Dark Ore-jukkal. A név futurisztikus first person shooterbe burkolt Sim Cityt takar: gondos menedzserként egy szakadt űrállomást kell felkarolnunk, kipofoznunk és 100 millió dollárnyi profitot kiöltetnünk belőle. Nem lesz egyszerű a feladat, a többi űrállomás vezetője ugyanis minden erejével azon van, hogy akadályozzon minket, de kellő üzleti érzék, kapcsolati tőke, konspirációs készség, vagy nyers tűzerő birtokában ez sem okozhat problémát.

DANGEROUS WATERS

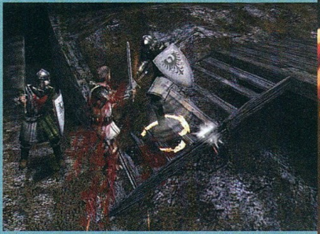
Fejlesztő: Solanysts
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004. első fele
Honlap: www.scs-dangerouswaters.com

Most aztán iparkodhatnak a magyar Mithis Games fejlesztői, hiszen készülő haditengerészeti szimulációjuk, a Midway hamarosan erős konkurens játékkal találhatja szembe magát. A riválist Dangerous Watersnek hívják, mellesleg a fejlesztését az amerikai haditengerészet támogatja, legalábbis ami a fegyverrendszerek működését, illetve azok modellezését illeti. Így aztán azon már meg sem kell lepődni, hogy tizenhét ország több mint kétszázhetven egységét irányíthatjuk – akár Battlezone-szerűen az ülésébe/kabinba pattanva. Habár a két óriási hadjárat alighanem minden igényünket ki fogja elégíteni, a mellékelt pályaszerkesztővel saját térképeket is rajzolhatunk, amiket természetesen multiplayerben ki is próbálhatunk, sőt akár a gép ellen is ölre mehetünk a kooperatív mód segítségével.

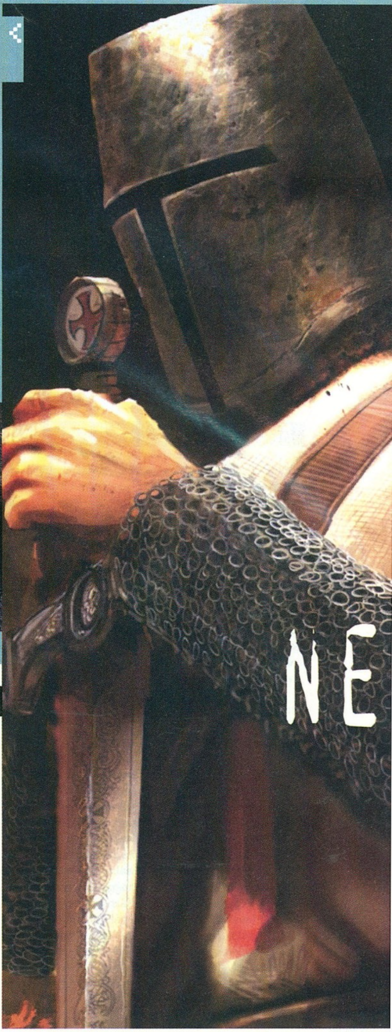
KNIGHTS of the TEMPLE

Fejlesztő: Starbreeze Studios
Kiadó: TDK Mediactive
Megjelenés: 2004. március
Honlap: Még nincs

Az Enclave-vel kicsit elcsúszott Starbreeze Studios nem tétlenkedik, hiszen az Enclave 2 mellett serényen dolgozik külsőnézetes hack & slash játékán. A Knights of the Temple-ben felvilágosult, XII. századi keresztes lovagot, név szerint Paul de Raque-t alakítjuk, aki jó katolikushoz illően a Szentföld felé veszi az irányt, hogy az akkori szokásoknak megfelelően véres karddal hirdesse az igét. Hogy prédikációja minél teljesebb legyen, a brutálisabbnál brutálisabb pajzsok, pallosok, bárdok, tőrök, ijak és nyilak mellett különféle kasztok (tíz van belőlük) közül is választania kell, amelyek RPG-szerűen határozzák majd meg képességeit és lehetőségeit. Nagy szabadságra azért senki ne számítson, mindössze a Jó és a Sötét oldal egyike mellett kell döntenünk, bár már ez is kétszeri végigjátszást ígér, ami ennél a műfajnál több mint elég.



Öld meg mind, Isten majd szétválogatja...



SCOTT MILLER MEGMONDJA A FRANKÓT

Új cikkírót köszönthetünk a PC GURU hasábjain, aki ezentúl havonta saját rovattal jelentkezik. Az illetőt Scott Millernek hívják, az Apogee és a 3DRealms alapítója, a játékvilág egyik legnagyobb sztárja, aki nélkül biztosan nem lenne se Duke Nukem, se Max Payne, de az id Software is az ő keze alatt tette kezdeti szárnypróbálgatásait a Commander Keen-sorozattal. Scott nemrégiben nyilvános internetes napló írásába fogott, és a világ játékmagazinjai közül elsőként a PC GURU számára engedélyezte, hogy a blogban leírt gondolatait állandó rovat formájában az olvasók elé tárjuk (a teljes naplót egyébként a dukenukem.typepad.com címen olvashatjátok). Lássuk tehát, hogy osztja a mester az észt tizenhat év játékipari tapasztalatának fedezékéből!

„Lassan lecseng az idei karácsonyi szezon, és ismét hiába kiabáltam magam rekedtre a szokásos siramáimmal, a szakma megint belefutott a karácsonyi csapdába. Miről is van szó? Az összes játékipari statisztika azt mutatja, hogy a karácsonyi szezon – nagyjából október közepétől január közepéig – a legfontosabb szakasza az évnek, mert ekkor adják el az évi játéktermés több mint felét. Hát könyörgöm: persze, hogy akkor adják el, ha egyszer valamiféle íratlan törvényhez igazodva a cégek ekkor adják ki a címeik felét! Ez az egész engem arra a statisztikára emlékeztet, ami bebizonyítja, hogy a balesetek túlnyomó többségét az otthonuktól 5 mérföldnél közelebb szenvedik el az autósok. Ez azt jelentené, hogy az otthonhoz közeli, ismert utak veszélyesebbek!? Hát persze hogy nem: csupán azt, hogy a sofőrök az otthonukhoz közel sokkal többet autóznak, mint messzebb, így szükségszerűen a baleseteik nagy része is ott éri őket. Hollywood már kezd rájönni, hogy ostobaság feltétel nélkül hinni a karácsonyban, a filmesek a karácsonyhoz hasonló figyelmet fordítanak a nyári szezonra is. Na és a játékkiadók? Ők abban a hitben élnek, hogy a játékosok nyáron hirtelen otthagyják gépeiket a szobában, és napi 24 órában szörföznek, hegyet másznak, gördeszkáznak és a tengerparton süttetik a hasukat egészen októberig. Hihetetlen…

Újdonsült rovatvezetőnk, Scott Miller

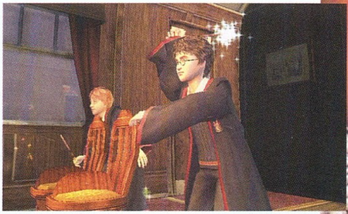
Ez a gondolatmenet vezet el a következtetéshez, ami már szinte bűncselekménnyel vádolja a kiadókat: ők ugyanis a karácsonyba vetett vak hitüktől vezérelve arra kényszerítik a fejlesztőket, hogy félkész játékokat adjanak ki a kezükből. Istenem, hány fejlesztőtől hallottam már, hogy „ha csak két-három hónap plusz időt kapunk, sokkal jobb lehetett volna a játék, de karácsonyra kész kellett lennünk…”. Érthetetlen, hogy a kiadók képesek két éven át pénzelni egy fejlesztést, de a végén sajnálják azt a plusz két hónapot, ami eredményezhetné, hogy a játékból kétszer annyit adjanak el! Számtalan példát tudnék mondani arra, hogy nem kell a karácsony segítsége ahhoz, hogy egy jó játék sikeres legyen: a Max Payne például augusztusban jött ki, a Duke Nukem 3D májusban, és egyik eladásaiban sem éreztük a karácsony segítségének hiányát. De mondok még valamit: a játékmagazinok az E3 és a karácsony kivételével szinte nagyítóval vadásznak a jó témákra. Ha nem ezekben az időszakokban jelenteti meg a kiadó a játékot, sokkal könnyebb neki nagyobb figyelmet (és ezzel reklámot) szerezni a sajtóban. Na, elhiszi még valaki, hogy kizárólag karácsonykor érdemes játékot kiadni…? Nem? Na, csak várjátok ki a következő ünnepi szezont…”

Roxforti csendélet

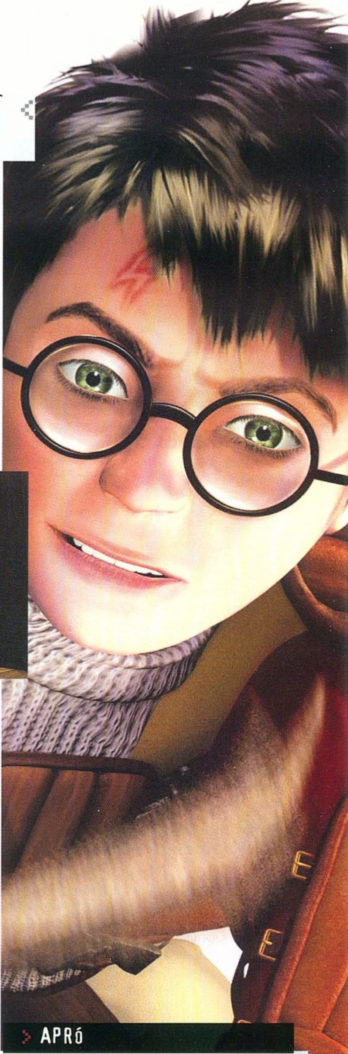
HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Fejlesztő: EA Games
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2004. május
Honlap: Még nincs

Készül a harmadik Harry Potter-film, nem kell tehát nagy tehetség, hogy azt mondjuk, készül a videojáték is az azkabani fogoly történetéből. A Harry Potter and the Prisoner of Azkaban ráadásul nem is aprózza el, mindhárom közismert főhőst játszatja. Van, hogy különböző képességeiknek köszönhetően a továbbjutást illető problémát csak Ron Weasley, egy másikat Hermione Granger, egy harmadikat meg csakis Harry Potter tud megoldani (vagy mindhárman együtt).



Harry, dobj be valami látványosat!



A JÓ

Egy IRC-interjú nyomán kirobbant rövid, de annál intenzívebb pletyka-lavinát követően egy online játékmagazin sarokba szorította a Firaxis vezetőit, akik hosszas vallatás után végül megtörtek, és bevallották: Sid Meier vezetésével készül a Civilization negyedik része. Minden stratéga álomjátékának egyéb részleteiről egyelőre semmi hír, csupán a kiadó Atari biztos, megjelenési dátumról, játékmenetbeli újításokról semmit nem sikerült megtudni. A Civ 4-et előreláthatólag a 2004-es E3 kiállításon mutatják be a nagyvilágnak, ahogy valószínűleg ott jelentik be a Firaxis harmadik számú, szupertitkos projektjét is. (Gondolatébresztőnek egy kis pletykarovat-különkiadás: a cég tavaly megvette az X-COM sorozat jogait...)

A ROSSZ

A két legnagyobb amerikai játékbolt-hálózat, az EB-World és a GameStop vezetői egymástól függetlenül azt nyilatkozták, hogy a következő pénzügyi negyedévtől kezdve komolyan elgondolkodnak azon, érdemes-e továbbra is foglalkozniuk PC-s játékok terjesztésével. A GameStop például bevételeinek csupán 7%-át termeli ki PC-s játékok eladásából (a konzoljátékok ugyanitt 64%-ot adnak!). Így meggondolandóvá válik, hogy a nem nagyon fogyó PC-s programokkal teli polcokat is konzoljátékokkal töltsék fel, és a PC-s terjesztésre valamilyen új, internetes, vagy raktárról házhozszállításos módszert vezessenek be. Elemzők szerint, ha a két jelentős hálózat boltjainak polcairól eltűnnek a PC-s játékok, az világszinten is alapjaiban rengethetné meg az egész PC-s játékpiacot...

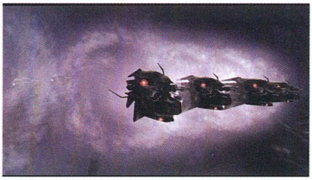
ÉS A CSÚF...

Mióta a legendás Black Isle utolsó alkalmazottjait is elbocsátották, egyre hangosabb az internet az elkeseredett ex-munkatársak siramaitól, és a gazdacég Interplay cáfolataitól. A kitaláló belsősök szerint egy félkész Baldur's Gate 3, egy 95%-os Fallout 3 demó, és egy vadonatúj 3D-s grafikus motor állt készen a stúdióban, amikor az Interplay parancsszóra bezáratta a céget. A hivatalos állásfoglalás szerint viszont a Black Isle nem szűnt meg, csak átszervezés alatt áll, a Fallout-sorozat él, és éppen állapotfelmérést tart a cég RPG-szekciója, hogy megállapítsa, merre érdemes továbbfejleszteni a legendás játékot.

AQUANOX 3

Fejlesztő: Massive Development
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: Még nincs
Honlap: Még nincs

Örömmel jelentem, hogy nincs vége mélytengeri kalandjainknak: a Massive Development úgy döntött, nekifeszül az Aquanox-széria következő részének. Az Aquanox 3-ban nem kevesebb, mint harmincnégy küldetésben lovagolhatjuk meg az áramlatokat, amelyeket ha lehet, még pazarabb vizuális effektek kíséretében csodálhatunk meg (sok más egyéb grafikai látványosság mellett). A gyönyört természetesen nem adják könnyen, ahogy a továbbjutást sem: több mint negyvenféle ellenfél, illetve tengeri szörny állja majd utunkat, a főként harcorientált missziónk során. Persze nem muszáj a gépet fárasztani, barátainkkal is bármikor merülhetünk, hiszen multiplayerben deathmatch és csapatalapú játékmódokban is megmérettethetjük magunkat.



Tűz a víz alá!

APRÓ

18 kisebb-nagyobb internetes játékmagazin úgy döntött, „egységben az erő" alapon fellázad a Fileplanet letöltési egyeduralma ellen (a GameSpy birodalomhoz tartozó oldal az utóbbi hónapokban több nagynevű játék esetében is kijárta, hogy kizárólag tőlük lehessen letölteni a játszható demót). A jelentősebb magazinokat (Adrenalin Vault, Gamer's Hell, Worthplaying, 3D Gamers, ActionTrip) is magába foglaló szövetség kijelentette, hogy ha a jövőben egy kiadó odaadja egy játék exkluzív letöltési jogait a Fileplanetnek, ők egy sornyit sem hajlandók a továbbiakban foglalkozni az adott játékkal.

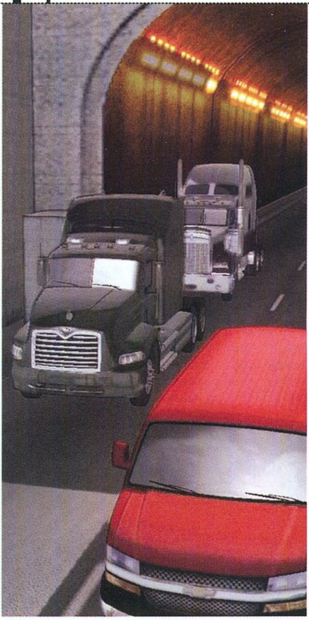
Az Electronic Arts mindenki számára érthetetlen módon letöröltette az Alphaville Newspaper nevű Sims Online rajongói oldalt, sőt az oldal készítőjét is kitiltotta a játékból. A rajongók azóta nyomoznak, vajon mit írhatott hősünk az oldalán, ami ennyire felbőszítette az óriáskiadót...

RIG n ROLL

Fejlesztő: Softlab-NSK
Kiadó: 1C
Megjelenés: 2004.
Honlap: Még nincs

A Rig n Roll története szerint 2024-ben járunk, amikor Kalifornia államba téved egy kölyökképű, fiatal srác, aki azt hiszi, ő az utak királya, pedig csak egy ütött-kopott nyerges vontatóval rendelkezik. Feladatunk mi más is lehetne, mint hogy ambícióit megvalósítsuk: csak rajtunk múlik, hogy San Francisco, Los Angeles, San Diego és San Jose között a profit reményében milyen útvonalakon fuvarozzuk a rakományt. Az is eldöntendő kérdés, hogy milyen gyorsan tesszük ezt, elvégre a romlandó árut illik minél gyorsabban leszállítani, főként, ha még a rivális kamionsofőrök is folyton előzni óhajtanak. Ilyet már láttunk a zseniálisan gusztustalan humorú Big Mutha Truckersben, de a Rig n Rollt az ígéretek szerint fordulatos történet is feldobja. Lesz itt minden, konkurenciaharc, árulások, barátságok, sőt talán még szerelmek is szövődnek...

Egy biztos: a (ló)Erő velünk lesz!

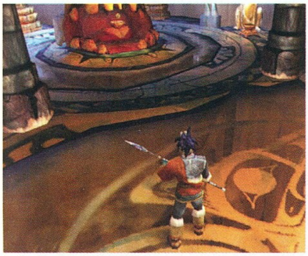


A jó öreg T.I.R. tévésorozat emlékei...

Inuits

Fejlesztő: Widescreen Games
Kiadó: Microids
Megjelenés: Még nincs
Honlap: Még nincs

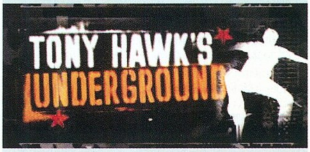
A kalandvágyók bizonyára csillogó szemekkel méregetik a Microids műhelyében készülő, korábban White Fear kódnéven futó Inuitsot, hiszen a változatos mészárláshoz – állítólag –fordulatos történet párosul. Jóllehet a sztori kiindulópontja nem ezt sugallja, elvégre a "hős Irunak meg kell mentenie a gonosz Sukko boszorkány által elrabolt embereket" cselekmény minden, csak nem megdöbbentően eredeti. Mindenesetre a kiadott sajtóközlemények alapján elmondható, hogy a képi világ meglepően stílusos, a klasszikus fantasy-elemek jól összecsengenek a skandináv beütéssel. A játék hosszúnak mondható (legalábbis korunk egyestés trendjéhez képest), az alkotók 15-20 órára becsülik a játékidőt, ami öt világ (havas vidék, dzsungel stb.) több mint 90 szektorával együtt egész korrektnek mondható.



Return of the Viking

APRÓ

Egy Wall Street-i befektetői konferencián az Activision és az EA szóvivői is érdekes infómorzsákat ejtettek el. Előbbi a Call of Duty 2005-ben megjelenő második részét, illetve a konzolokon óriási sikerrel futó Tony Hawk Underground PC-s verziójának elkészítését jelentette be, míg utóbbi szerényen csak annyit, hogy 2003-ban 22 EA-játék lépte túl az egymilliós eladott példányszámot (jövőre 25 milliós bestseller a cél).



Rég hallottunk az első Tomb Raider szellemi atyja, Toby Gard ezer éve készülő új játékáról, a Galleonról. A végtelen történet legújabb epizódja: a kiadó szerepét betöltő Interplay eladta a jogokat a feltörekvő SCi-nak, akik ragaszkodnak a 2004 tavaszi megjelenéshez. Majd rájönnek...

Mostanában boldog-boldogtalan a Havok fizikai engine-t licenceli játékaihoz – ehhez képest legalábbis jelzésértékű, Lionhead bejelentése, miszerint Peter Molyneux három közeljövőben megjelenő játékához is (BC, Black & White 2, The Movies) a Renderware Physics fizikai modellező programot vette meg.

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT

Warren Spector,
ION Storm designer

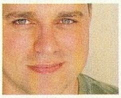
„Nem kizárólag PC-s játékos vagyok, soha nem is voltam, és valószínűleg nem is leszek. Ami játékkonzolt csak kapni lehetett az elmúlt húsz évben, én mind megvettem, és játszottam is velük. Sőt: mindig is szerettem volna valami egyszerű, vidám konzolos akciójátékot készíteni. Az Origninél felvetettem az ötletet, azt mondták, „PC-s fejlesztők vagyunk, nem foglalkozunk konzollal". A Looking Glassnál ugyanez ismétlődött meg szinte szóról szóra, az ION Stormnál évekig, pontosan a Deus Ex 2-ig szintén ez volt a helyzet. Sosem hittem volna, hogy a mai, konzolok által uralt játékvilágban ilyen nehéz kilépni a „PC-s fejlesztő" skatulyájából..."

Greg Costikyan
szabadúszó játékipari elemző

„A játékokkal foglalkozó sajtó Amerikában csődöt mondott. Egy újságíró tipikusan 2-300 dollárt kap egy játéktesztért. Ez elsőre jónak tűnik egy ezer szavas cikkért, főleg annak tükrében, hogy például egy ugyanekkora sci-fi novelláért nehezen kap az ember többet egy százasnál. Csakhogy számoljuk ki, hány játéktesztet kell megírnia egy szabadúszó újságírónak egy évben, hogy tisztességesen meg tudjon élni! Elárulom: több mint százat! Ebből adódik, hogy egy játékteszt megírásába az egyszeri újságíró aligha fog pár óránál többet befektetni, és ennél többet ennyi pénzért nem is lehet elvárni. Az ilyen elhamarkodott véleményeken alapuló cikkek hatással vannak a játékeladásokra, szélsőséges esetben fejlesztőcsapatok karrierjét törhetik félbe."

Kevin Cloud
id Software grafikus

„Tíz éve még sikerülhetett az id-hez hasonló kis, független cégnek a kiugrás, ma már ez szinte lehetetlen. Majd ha a játékok internetes terjesztése jobban szokásba jön, és ezáltal csökken a kiadók hatalma, akkor ismét felvirrad a garázscégek napja. Mi az id-nél teljes mellszélességgel támogatjuk a kis csapatokat – például azzal, hogy a régebbi engine-jeinket ingyenesen a köz javára bocsátjuk. Így minden korlátozás nélkül használhatja bárki pl. a milliós eladásokkal büszkélkedő Quake 2 motort a játékaihoz, ami azt hiszem nem rossz üzlet."



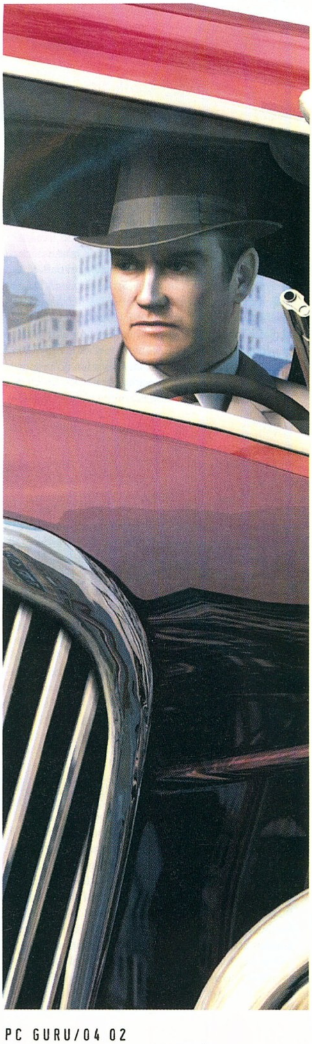
Chris Taylor
Gas Powered Games

„Bár nagy a csábítás, sosem fogom a mennyiséget a minőség elé helyezni fontosságban. A Deer Hunter sikertörténete megmutatta, hogy nagyon nagy piac van a nem-hardcore játékosokban – azonban nagy hiba lenne ennek láttán átállni az alkalmi játékosoknak készülő programok gyártására! Én inkább azon vagyok, hogy a két tábor, a két játékstílus közti falakat lebontsuk, és kompromisszumok nélkül érjük el a legvérmesebb rajongókat és a kocajátékosokat egyszerre. Nincs bizonyítékom arra, hogy ez lehetséges, de reménykedem..."

MAFIA 2

Fejlesztő: Illusion Softworks
Kiadó: Take 2
Megjelenés: Még nincs
Honlap: Még nincs

Ha másból nem is, egy-egy kósza szófoszlányból már hónapok óta sejteni lehetett, hogy az Illusion Softworks szorgosan fejleszti filmszerű sikerjátéka, a Mafia folytatását, de a minap végre hivatalosan is megerősítették a pletykákat. Igen, sajnos csak azokat, bővebb információval ugyanis nem szolgáltak, mindössze a '30-as évek mint időfaktor tűnik biztosnak. Na majd az E3-on elkapjuk a fejlesztőket!

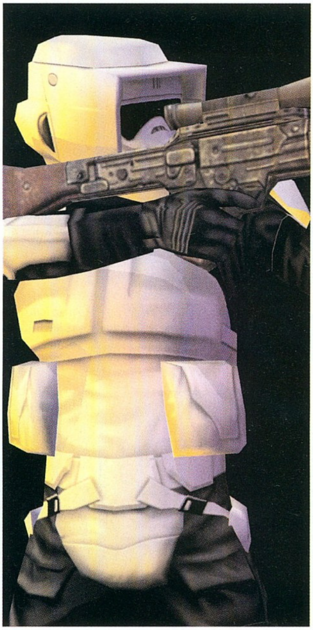


STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Fejlesztő: LucasArts
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2004
Honlap: www.lucasarts.com/products/commando

Megtört a hónapok óta tartó csend, és megérkeztek az első képek a tavalyi E3-on bemutatott, a Csillagok Háborúja világában játszódó, Unreal motorral hajtott taktikai FPS játékról. A Republic Commandoban a LucasArts kőkemény katonai akcióélményt próbál nyújtani, méghozzá a korábbi Star Wars játékoknál brutálisabb, realisztikusabb módon. A Köztársaság különleges alakulatának tagjaként az új generációs filmek számos ismert helyszínét bejárhatjuk – beleértve az előzetesben látható Geonosist a Klónok támadásából. Időrendben valamikor a második és harmadik film között járunk majd. A Republic Commandoról még két dolgot tudhatunk: megjelenésére valamikor 2004-ben számíthatunk, és nem azonos a szintén idén megjelenő Star Wars Battlefront című csapatalapú akciójátékkal.

> Cascót akarok kötni! Cascót akarok...



PLETYKA

Halált megvető bátorságú kémeinknek sikerült belepillantani a LucasArts titkos terveit tartalmazó aktába, és két igen érdekes címet is felfedeztek: a Grim Fandango 2-t, és a Monkey Island 5-öt (egyelőre megjelenési dátum nélkül)! A hír hitelességét nem igazán erősíti, hogy a listán szerepelt a majd fél éve félbeszakított Full Throttle 2 projekt is...

20%

Azt beszélik, az Electronic Arts berkeiben új Gyűrűk Ura-alapú játék készül. A hivatalos forrásból még meg nem erősített játék a teljes trilógiát dolgozná fel akció-kaland stílusban

60%

Az illetékesek cáfolták a néhány hónapja a mi pletykarovatunkban is felbukkant értesülést az új Aliens vs. Predator játékról, de közben elejtettek néhány megjegyzést arról, hogy jövő karácsonyra egy kimondottan a Predatorra koncentráló játékot terveznek megjelentetni.

80%

Azt beszélik, a szélnek eresztett Fallout-fejlesztőcsapat a hasonló stílusú Mad Max-es RPG-t, a The Fallt készítő Silver Style cégben talált menedéket, és előrehaladott tárgyalásokat folytatnak arról, hogy a játékba átmentsék a Fallout 3 eddig elkészült részeit.

40%

ANNO WAR

Fejlesztő: Related Design
Kiadó: SUNFLOWERS
Megjelenés: 2005. III. negyedév
Honlap: Még nincs

A SUNFLOWERS a No Man's Landről elhíresült, és jelenleg a Castle Strike-on szorgoskodó német Related Design csapatát bízta meg a következő Anno játék elkészítésével. A jelenleg Anno War munkacímen futó RTS fejlesztésében a korábbi részeknél nagyobb hangsúlyt fektetnek a harcokra és ütközetekre. A project bevállalása után a Related Design jelentős létszámfejlesztést hajtott végre, két és félszeresére növelve alkalmazottai számát (ami így már a 25 főt verdesi). Az Anno War megjelenése 2005 végére van előirányozva.

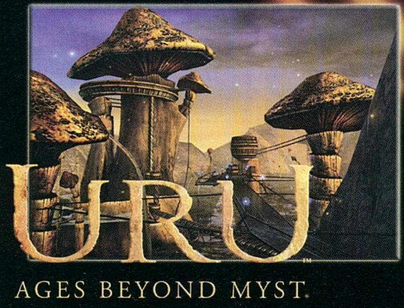
Hát nem érzed, hogy hív a kaland?

a kaland

**Jade, a csinos riporterlány számára a veszély és kockázat az élet természetes közege. A Hillys bolygó a DomZ inváziót nyögi. Az Alpha beavatkozási egység csapatai nem képesek megvédeni a helybélieket.
Jade az egyetlen, aki megmentheti a Hillys bolygót és feltárhatja a DomZ invázió titkait. Vajon képes leszel a feladat elvégzésére?
Legjobb fegyvere a kamera, hűséges segítői és az ellenállhatatlan vágy, hogy fényt derítsen az igazságra.
A jó és a rossz között gyakran nagyon keskeny a határ húzódik!**

a misztikum

A misztikum és titkok világában minden megtörténhet. A legendás sorozat új epizódjában a nagy vezér zsákmánya lett az Idő Homokja, amit a herceg útjára enged – megpecsételve ezzel a palota összes lakójának sorsát.
Az Idő Homokja démoni világából származik és a palota lakóit gonosz homokszörnyekké változtatja.
A herceg az egyetlen, aki visszájára fordíthatja a végzetes eseményt.
A csodás 3D környezetben eddig sosem látott látványvilágban az ősi kelet harcművészetének mestere minden tudásával küzd, hogy újraírja a történelmet és visszaűzze a démont oda, ahonnan minden elindult.



AGES BEYOND MYST

új világok

10,000 évig a D'ni a föld alatt virágzó civilizációt épített fel. A birodalmat harmincnégy király irányította, fejlesztette, formálta és írta a Kapcsolat könyveket, mely az idő kapuját nyitja, de hirtelen mindennek vége lett.
Most 250 év után felfedezték a birodalmat. Ezúttal a felszínről érkeztek a kutatók, akik feltárják a titkokat és megismerik a birodalom történetét. Sokan éreznek késztetést, hogy kutassák és keressék a titkokat D'ni-ben és fényt derítsenek minden rejtélyre.
De az ujjáépítés és a helyreállítás lehet, nem annyira egyszerű, mint amennyire elsőnek látszik és a város nem is olyan halott, mint gondolták...

automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!

Automex Multimédia Kft.

1077 Bp., Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 - www.automex.hu - info@automex.hu

UBISOFT

STAR WARS BATTLEFRONT

:: fejlesztő pandemic studios :: kiadó activision :: web nincs :: megjelenés 2004. IV. negyedév

A Pandemic Studios korábbi munkái között a Battlezone második részét és az Army Men: RTS-t találjuk, ám a hamarosan megjelenő Full Spectrum Warrior önmagában is elég bizonyíték, hogy a LucasArts jól választott, amikor őket bízta meg a fejlesztéssel.

Kezdetektől sikeres akciójátékaik (Jedi Knight-széria) mellett a LucasArts az utóbbi időben rászokott az újonnan népszerűvé vált műfajok Star Wars univerzumba történő beolvasztására. A KOTOR magabiztosan hódította meg a szerepjátékosok népes táborát, amiben oroszlánrésze volt a fejlesztő BioWare tapasztalatának. Jelen értekezésünk tárgya ugyanezzel próbálkozik az online akció területén, nem kisebb nevet állítva maga mögé, mint az ígéretes Full Spectrum Warrioron szorgoskodó Pandemic csapatát.

Star Wars Battlefield

Ebben a három szóban benne is foglaltatik a játék lényege: a készítők nem titkoltan a Battlefield 1942 óriási sikerének hullámát kívánják meglovagolni, egy, a mai napig értékes licenc, a Star Wars univerzum segítségével. Az egyelőre csak munkacímként aposztrofált Battlefrontban a PS2-es sikerjáték SOCOM online területen szerzett tapasztalata, az ismert karakterek sokasága és eredeti Star Wars járművek tömkelege sorakozik fel, hogy elrepítsen minket abba a bizonyos réges-régi, messzi-messzi galaxisba.

A bizalom mindenképpen kijár nekik, hiszen amit eddig tudhatunk a játékról, az túlmutat a szokásos „megyünk-lövünk-megnyerjük a csatát" játékstíluson, és a siker érdekében a szokásos harci technikák ismerete mellett stratégiai érzéket is megkövetel. De nézzük sorjában: új játék indításakor elsőként el kell döntenünk, melyik oldalon állunk, majd karakterosztályt választhatunk, úgymint könnyű- vagy nehézfegyverzetű katona, felderítő, pilóta, netalán egy speciális egység (tiszt, kém stb.), és máris mehetünk a játékba. Egy-egy oldalon nyolc játékos indulhat a küzdelembe, a cél – a Battlefieldhez hasonlóan – a térképen található ellenőrzőpontok elfoglalása, míg az ellenfélnek nem marad egy sem.

„Legyőzhetetlen fegyver az univerzumban."

A játékstílusok között megtaláljuk az egyszerűbb, hétköznapibb változatokat (mint az Instant Actionnek nevezett gyorsmeccs), ám az igazi inyencséget a Hódító (Conquest) mód jelenti. Ekkor a két szembenálló fél több bolygón zajló, interplanetáris támadás-sorozattal próbálja kiterjeszteni hatalmát, és a győzelmek után a nyertes választhatja ki a következő megtámadandó bolygót, amíg a hadjárat győztese az egész bolygórendszer urává nem válik. Egy-egy bolygó megtartása kulcsfontosságú a teljes összecsapás szempontjából, és képes lehet végérvényesen eldönteni a csatát. Hogy konkrét példát nézzünk, a Tatooine birtoklása lehetőséget biztosít Luke Skywalker (avagy Darth Vader) értesítésére, ezáltal felmentő csapatok hívására, de utóbbi esetben akár a Halálcsillagot is a közelbe rendelhetjük – egy működő Halálcsillag pedig, mint tudjuk, képes egyetlen pillanat alatt eldönteni a kérdéseket, azonnali győzelmet hozva ezzel a Birodalomnak. Az egyensúly fenntartása végett a lázadók oldalán is megjelenik majd egy ilyen szuperfegyver, Rebel Uprising néven – hogy ez mit takarhat, arról egyelőre elképzelésem sincs (szó szerint ugye felkelést jelent, de hogy miképpen lesz ebből a szupersugárral egyenértékű csúcsfegyver, az számomra egyelőre rejtély). Mint a fentiekből kiderült, a filmek számos ismert szereplőjével találkozhatunk a játékban (Luke, Vader stb.), ám státuszuk csak vendégszereplésre jogosítja őket, választható karakterként nem jelennek meg.

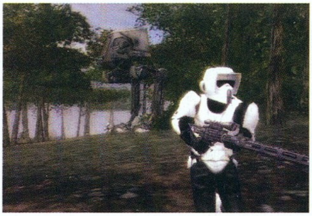
> ["Battlefield a messzi-messzi galaxisban – elsőre abszolút nyerő párosításnak tűnik..."]

Barátságos birodalmárok a könyvtárt keresik

A Hódító tehát számos variáció és stratégia kipróbálását és sikeres alkalmazását teszi lehetővé, túlmutatva a jelenleg szokásos alap online játékmódokon, és megszokott egypályás gondolkodásmódon. Ha sikerül mindezt a Battlefield – vagy hogy saját példát említsek: a Full Spectrum Warrior – pergő, érdekes játékmenetével kombinálni, sokan bizonyosan otthagyják a II. világháború ütközeteit egy izgalmas lézerpárbaj kedvéért.

„Lehet fogunk barátozni...?"

Kalandjaink helyszíneiként a klasszikus trilógia időszakának – hivatalos nevén a Galaktikus Polgárháború kora –, valamint az új részek idejének, azaz a Klónháborúknak ismert bolygói szolgálnak. Ebből követke-



A Yavinon a helyzet változatlan

Na bumm! Harci droid Naboo-n...

Most megtisztítom az ewokoktól ezt az erdőt!

A lázadók kisköltségvetésű lépegetője

Kék a fény és zöld a fű

zően ott lehetünk a Naboo hegyei között, az ikernapok tüzében égő Tatooine sivatagában, a Hoth jégvilágában és az Endor erdeiben egyaránt. Ezeken túl a LucasArts megerősítette összesen nyolc planéta, köztük a Geonosis, a Yavin IV, valamint a harmadik részben előkerülő, eleddig csak a könyveket olvasók számára ismerős Kashyyyk (Csubakka szülőbolygója) és egy másik, szintén a harmadik részben szereplő helyszín felbukkanását a választható pályák között. A bolygók legtöbbjén két hatalmas hadszínteret találunk majd.

Az eltérő korok szembenálló felei nem keverhetők, tehát nem lesznek droidekákkal szembenéző lázadó erők, vagy Naboo-pilóta kontra TIE-vadász összecsapások. Ellenben az azonos korban létezett szembenálló felek bármely korszak helyszíneire ellátogathatnak, vagyis droidseregek és klónharcosok küzdhetnek Mos Eisley utcáin, ugyanakkor a lázadók X-szárnyúi is csatázhatnak a Birodalom TIE-bombázóival (vagy ízlés szerint csillagrombolóival) a Naboo közelében.

„Stabilizáld a hátsó pajzsot, vadászgépek közelednek!" Pergő akcióra épülő játéknál kulcsfontosságú, hogy a fegyverkezelés, illetve a járművek vezetése érdekesen, mégis kellően egyszerűen legyen megoldva. Tudják ezt a fejlesztők is, így másik munkájuktól – a már többször említett Full Spectrum Warriortól – eltérően itt a fegyverkezés az átlagos FPS-eknél megszokott szinten marad, és a járműveknél sem kell szimulátori mélységekre számítanunk.

> A Battlefront lesz a LucasArts márkanév alatt megjelenő 45. Star Wars témájú játék, csak PC-n – a gyűjteményes kiadásokat és küldetéslemezeket is beleszámolva. Ráadásul ebből jó néhány 90% feletti értékeléssel rendelkezik. Ügyes, roppant ügyes!

Nem véletlenül hagytam a végére a járművekről szóló információkat. A Battlefront ebben is roppant meggyőzőnek, mondhatni lehengerlőnek ígérkezik, hiszen a Star Wars-világ szinte minden fontosabb járművét beígérték. Lesz itt AT-AT és AT-ST – kevéssé fanatikusok számára: a nagy, négylábú lépegető a Birodalom visszavágból, valamint annak kisebb, kétlábú testvére, amibe néhány ewok társaságában Csubakka is beszállt a Jedi visszatérben. Az űrben használhatunk X-szárnyú vadászgépet, és TIE-vadászt, valamint szinte biztosan lesz Naboo csatahajó is, és – a Jedi Academyben tett vendégszereplése után – végre eredeti környezetében is kipróbálhatjuk az Endorról ismert birodalmi motort, a speeder bike-ot, amiken Leia és Luke vívott emlékezetes üldözést néhány birodalmival, szintén a Jediben.

Szinte már hab a tortán, hogy a Battlefrontban helyet kapnak – mit helyet kapnak, kulcsszerephez jutnak! – a nagyobb csapatszállító járművek, melyekbe több játékos is beszállhat. Míg egyikük a hajót vezeti, a többiek a lövegtornyokat kezelik. A pálmát a lázadók csatahajója viszi, melyben összesen hat katona zsúfolódhat össze: a pilóta és a hátsó lövész mellett két-két játékos jut az oldalsó lövegekhez. Ennél jobb példa azt hiszem nem is kell arra, milyen fontos szerephez jut a csapatjáték, az együttműködés – összehangolt csapat bármikor képes lehet megfordítani egy vesztes helyzetet. Bár a járművek között említik, mégiscsak eltér kissé az eddigiektől, hogy állatokat is használhatunk nagyobb távolságok megtételére. Itt egyelőre a Jedi Academyben már szintén szerepelt tauntaun az egyetlen biztos szereplő, de nem lennénk meglepve néhány további hátas felbukkanásától sem.

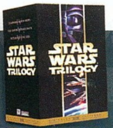
„Nagy kockázatot vállaltam, Vader."

A Star Wars márkanév az elmúlt időszakban nem kevés támadásnak volt kitéve mind a filmek, mind a játékok tekintetében. Az új részek sokak számára nem tudták visszaadni a legendás mozik egykori hangulatát, és mára divat lett szidni a Star Wars első és második epizódját. Bizakodjunk a harmadik részt illetően, hogy a kitartó rajongók mellett képes lesz visszahódítani a csalódott, kiábrándult nézőket is. Játékok tekintetében már szerencsére nem ilyen aggasztó a helyzet, a LucasArts pár évvel ezelőtti mélyrepüléséből stabilan jön felfelé, a Jedi Outcast és Academy, a Galaxies és a Knights of the Old Republic határozottan feljavították az egykoron patinás cég megtépázott hírnevét, és jót tettek a Star Wars névnek is. A jelek szerint a Battlefront is ezen az úton halad tovább, igazi sikerjáték ígéretét hordozva a 2004-es év végére. Reméljük legkésőbb az E3 idején már személyes játéktapasztalatokat oszthatunk meg veletek.

JuliuS

Térerőt kerestem, de csak erőteret találtam...

A KLASSZIKUS STAR WARS TRILÓGIA DVD-N



Sajnos még mindig nem számít hivatalos hírnek, de egyre több jel mutat rá, és egyre több megbízható forrás számol be arról, hogy a Csillagok Háborúja rajongók éve lesz az idei (is), hiszen várhatóan 2004 őszén megjelenik a klasszikus Star Wars Trilógia (Új remény, a Birodalom visszavág és a Jedi Visszatér) Special Edition DVD kiadása.

\+ A Star Wars világában rejlő erő, a Pandemic hozzáértő gárdája, remek ötletek, járművek

– a hálózati kód, sőt az egész multiplayer esetleges gyengeségei, a lejáratott márkanév, a... nem adok el több halálpálcát.

Összességében: Ha nem lesz tökéletes a külső, de sikerül a hangulatot megragadni, akkor a Star Wars Erő mindent le fog győzni, és a Battlefront megállíthatatlan lesz.

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING

:: fejlesztő novalogic :: kiadó novalogic :: web www.novalogic.com :: megjelenés 2004 tavasz

i NovaLogic - Az "Új gondolkodást" (a "New Logic" kifejezésből származtatható a név) irányelvként valló patinás csapat makacs kitartással párosította a modern haditechnikát a '90-es évek elején bevezetett voxel space technológiával.

Az átlagpolgár szereti az árukapcsolást, illedelmesen megköszöni, ha a hollywoodi produkció és az azon alapuló játék premierje ugyanarra az időpontra esik, ám ha valós háborúval kapcsolhatja össze virtuális kalandjait, az talán még kedvesebb a szívének. Így fordulhatott elő, hogy a Delta Force: Black Hawk Down hónapokon keresztül uralta az eladási toplistát, miközben – valljuk meg – önmagában korántsem lett volna ekkora durranás. Amíg Amerika fiai lelkesen amortizálták az iraki arzenált, az otthon ülőknek is kellett némi puskaporszag, az a mellékes tény pedig, hogy a kommandósok célkeresztjében szaladgáló poligon-babákon szomáliai népviselet van, magasról került lesajnálásra. A háborúnak hivatalosan vége, a DF:BHD a főként szingli szálra építő Team Sabre kiegészítővel fut tovább, míg a multiplayer élményét felerősítő Joint Operations új fejezetet nyit a NovaLogic palettáján...

A Joint Operations (összhaderőnemi katonai műveletek) létező fogalom a NATO-n belül, és akkor veszi szájára a főparancsnok, ha valamely ország: a. jelentős kőolajtartalékokkal rendelkezik; b. a beavatkozási terület újjáépítése a lerombolás várható költségein túlmutató gazdasági előnyökkel bír; avagy c. a szövetség stabilitása, tagállamai, illetve a szent és sérthetetlen világbéke kerül veszélybe. Van még egy negyedik lehetőség is, ám a d. válasz – az elnök és a kis gyakornoklány afférjának figyelemelterelő hadművelete – aktualitását vesztette, így az utolsó pillanatban törölték.

A játék mozgatórugóját egy fiktív esemény adja, amely szerint az indonéz kormány 2006-ban megbukik, szeparatisták ragadják magukhoz a hatalmat, és vele a hadsereg irányítását. A nyugati érdekeltségek (akiknél jobban csak a kínaiakat utálják arrafelé) veszélybe kerülnek – egyébként nem véletlen, hogy a valóságban minden választási időszakot az üzletemberek fedezékkeresése előzi meg –, és az ENSZ máris küldi az amerikai nemzet fiait a legújabb játszótérre.

A Sólyom újra száll

Az indonéz szigetvilág kitűnő választás, Jáva, Borneó és Szumátra talán a Föld legrégebbi és legszebb lakott vidékei. A roppant hegyvidékeket síkságok ölelik körül, míg a szigetek belsejében trópusi őserdők, sűrű folyóhálózat és mocsaras térségek váltják egymást. A NovaLogic az egyedi környezetet a Black Hawk felturbózott engine-jén keresztül szándékozik a felhasználók felé tolmácsolni. A Mogadishu kaland óta bevezetett változások többségét felsőfokú jelzőkkel illetik a sajtóközlemények, ám az eddig nyilvánosságra hozott képek és videók arról árulkodnak, hogy csupán a környezetet csapta meg erőteljesen a fejlesztés szele. A DF: BHD-ban látott külső terep mintha kitágult volna, a kék égen hirtelen gyönyörű felhők kergetik egymást, a nap felkel és lenyugszik, akár egyetlen küldetés időtartama alatt. A fény-árnyék viszonyok változását nyugodtan sorolhatjuk a "megvagyunk nélküle" kategóriába, ám az, hogy a mesterlövész elrejtőzhet az alacsonyan álló napkorong tűző sugarai mögött, mindenképp jópofa újítás.

A nyílt terepet eddig is előtérbe helyező grafikai megvalósítást dús növényzettel dobta fel a pályatervezői fantázia. A környezet és a harcosok kapcsolata közelít a realitás felé, igyekeztek megteremteni a lehetőségét, hogy a dzsungelharc megkapja a fű-fa-virág vegetáció minden előnyét, a rejtőzködés és a fedezékek használata által. A katonák és járművek szinte egy az egyben kerültek át a Black Hawk Downból, utóbbiak egyébként a Comanche 4-ben megalapozott tapasztalatnak hála még mindig a kategória legszebbjei, ahogy a helikopterek rotorszéláramlásának modellezése is (most már hozzácsapva a vegetáció mozgását). Ha próféta lennék – mint ahogy nem vagyok –, akkor a STALKER. és a Far Cry jövendőbeli elsőségét nem érezném veszélyben, de mint tudvalevő, a Delta Force sorozatnak mindig is a hangulat volt a fő erőssége (az AI meg halála)...

Ahol az ész megállt

A mesterséges intelligencia különösen a szomáliai epizódban csúszott mélypontra: arra a félőrült szaladgálásra, amit ott levágtak a derék bakák, hiába is keresett volna mentséget a fejlesztőcsapat. Talán éppen ezért szorul háttérbe az egyjátékos aspektus a Joint Operationben, és lép elő fő vonulattá a multiplayer. A csapat-

Szomália, végállomás: ez a sólyom hamarosan végveszélybe kerül.

Közúti ellenőrzés, lesz szíves kiszállni...

18 év, valamint az Armored Fist, a Comanche és a Delta Force szériák tapasztalata látható a képeken

A friendly fire gyöngyörű példája...

alapú játékban a tíz szóló küldetésből – amelynek fő célja hangulatalapozás, bemelegítés és billentyűzethez-egérhez szoktatás – nyolcat kooperatív módban is ki lehet próbálni. A maximum 64 fő küzdelmét támogató arénákban a hagyományos játékmódok – deatmatch és capture the flag – mellett lesz flagball, illetve attack & defend, és néhány egyelőre titkosított, vagy csak elméleti síkon létező módozat, ahol a gépjárművek adta szabadságot szeretnék kihangsúlyozni a készítők.

> "A 64 fős csetepaték alaposan közelíthetnek a tökéletes háborús hangulathoz..."

A multiplayer technikai hátterét szolgáltató NovaWorldon az elmúlt hat évben több, mint egymillió felhasználót regisztráltak, ez a tény szépen mutatja, hogy a NovaLogic eddig is erőteljesen terjeszkedett az online szférában. Ha most valóban sikerül létrehozniuk egy élethű, tényleges együttműködésre építő, modern harci szimulátort, elképzelhető, hogy az Operation Flashpointnak, illetve a második világháborús miliőben berendezkedett BF1942-nek végre igazi konkurenciája akad.

Kiváltottad már a vezetői engedélyt Chinookra?

A legfontosabb újdonság, amelyre már a cím is figyelmeztetni akar, hogy összefegyvernemi túrára készülünk az indonéz rengetegben. A katonák végre nem csak gyalogosan törhetnek egymás életére, a rengeteg kúszás-mászást, a nagyszabású felfedező túrákat majd húsz jármű segíti. A hadseregben ténylegesen alkalmazott eszközök modellezésénél csupán egy-két esetben tértek el a műszaki szabványtól, például a Chinook helikopter kicsit nagyobb lett, így már nem egy páncélost tud szállítani, hanem kettőt. A Little Bird és Black Hawk helikopterek törzshelyet vívtak ki maguknak az arzenálban, a szemben álló indonézek pedig az SA.332 Super Pumát használják személyek, és a Mi-26 Halot a páncélosok mozgatására. A mocsaras részeket a hatkerekű ATV-vel küzdhetjük le, a szárazabb vidéken a Humvee tarol (a tetőn ott figyel az .50-es kaliberű géppuska), míg a partraszállásoknál az LCAC légpárnás partraszálló dobhat ki három járművet, és számtalan gyalogost. Teherautók: a magyar viszonylatban is jól ismert BTR-80 páncélozott szállító jármű, hajók: például a Mark V ágyúnaszád (négy darab .50-es géppuskával), FAV-ok tűnnek majd fel a képernyőn, amik a BF1942 mechanizmusát követve lesznek irányíthatók. Az FPS-stílusú billentyűzetkiosztás gombjaival ugorhatunk be a vezetői ülésbe, mindennemű szimulációs háttér ismerete nélkül, kiegészítve azzal az apróssággal, hogy az analóg kormányzást az egér fogja támogatni.

Ma vaddisznóra megyünk!

INDONÉZIA

A világ negyedik legnépesebb országa a maga 200 milliós lakosságával elemzők szerint jelentős tényezőként szerepel majd az elkövetkező esztendőkben a világpolitika porondján. A Suharto-rezsim 1998-as megbuktatása után szokás szerint megint elverték a port a kisebbségi kínaiakon, de ez nem változtatott azon, hogy a hajdani diktatúrában megfogant családi birodalom még mindig ezer szállal kötődik a hatalomhoz, és a korrupcióval átitatott gazdaság is minden eresztékében ropog. A térségben kialakult helyzet legfőbb gyújtópontja az országtól nemrég elszakadt Kelet-Timor, és az országban élő nagyszámú muszlim fundamentalista. Lázongások, faji és vallási alapú villongások, diáktüntetések, kínai- és nyugat-ellenes felhangok mindig is jelen voltak a politikai életben. Csak remélni lehet, hogy ennek a hatalmas, csodálatos országnak nem a Joint Operationsben felvázolt kép lesz a jövője...

Minden héten háború

Az indonéz szeparatisták és a Joint Ops csapatai egyaránt választható oldalként jelennek meg multiplayerben. A kettő közötti egyensúlyt pedig egyelőre csak a szokásos „technikai fölény a gerilla harcmodor ellenében" felállás garantálja, ám a fejlesztők további lehetőségeken gondolkodnak. Az egyik út a jól felszerelt hadsereget szélesebb, kézifegyverekből álló repertoárral, a fejlettebb harci eszközöket pedig szedett-vedett, ám mennyiségi fölényben lévő járművekkel kompenzálná. Akárhogy is, a gyalogság marad kulcspozícióban, miáltal számos különböző karakter kijátszható: lehetsz mesterlövész, választhatod a nehézfegyvereket, gyógyíthatod bajtársaidat, és akár jármű-rajongóként is belevetheted magad a harcba, mint pilóta vagy tüzér. A szövetséges katonák kezébe a Black Hawk arzenálját adhatod (M4, M16, SAW, M60 stb.), szemből pedig az AK-k, RPG-k, PKM géppuskák gyomlálják a nyugati fiatalságot.

Akit az egyszemélyes történetszál érdekel, tesztelheti majd az újrairt AI-t, ahol a csapattársak is bemerészkednek egy-egy páncélozott szörnyeteg gyomrába. SAM állások semlegesítése, lezuhant pilóták kimentése köszön majd vissza a konkurens kommandós játékokból, néhol városi környezetben kommandózva füstgránátok fedezete alatt, máskor az őserdő buja sűrűjében utat vágva. Ám a Joint Operations igazi erősségeként a multi részt harangozták be, az ígéretek szerint alaposan megvédve a csalóktól (a NovaWorldön örökre szóló tiltással büntetik az egyedi cd-kulcs alapján könnyen azonosítható felhasználót, ha piszkos módszerekhez folyamodik). Már nagyon várjuk, aztán el ne rontsák!

Tika

+ A hatalmas tereket, dús vegetációt felvezető Black Hawk motor, és a komoly multiplayer támogatás, valamint a vezethető járművek tömege...

– A Novalogic hajlamos a gépigényt az egekig tornászni, miközben az ellenség AI-ja közelít a béka hátsójához...

Összességében: Az Operation Fashpointnál némileg könnyedebb hangvételű, ugyanakkor járművekben egyedibb/velősebb töltettel indító játék körvonalai rajzolódnak ki

COLIN McRAE RALLY 4

:: fejlesztő / kiadó codemasters :: web www.codemasters.co.uk :: megjelenés 2004. március 26.

A Codemasters tipikus példája annak, hogyan lehet egy jó ötletből hosszú időn át megélni: öt éve megjelentették a korszakalkotó Colin McRae Rallyt, aztán a hírnevüket kihasználva gyengébbnél gyengébb autós játékokkal rukkoltak elő.

A Codemasters autós szekciójának gyalázását valamikor tavaly ősz végén zártuk le ideiglenesen, amikor is a TOCA Race Driver és a Colin McRae Rally 3 alkotta kudarcsorozatba tökéletesen illeszkedő IndyCar Series borzolta a kedélyeket. A fejlesztőcsapat legújabb játékáról most mégis kiemelt bemutatót közlünk, aminek végtelenül egyszerű a magyarázata...

Természetesen nem arra kell gondolni, hogy a fejlesztő vagy a forgalmazó által felajánlott jelentősebb összeg hatására döntöttünk így, s még csak nem is a szilveszterkor elfogyasztott alkoholtartalmú italok okozta bódulatunkban jutottunk erre az elhatározásra. Mindössze annyi történt, hogy kipróbáltuk mind a PS2-es, mind az xboxos változatot, de mindennek tetejébe még egy előzetes számítógépes változatot is kaptunk, és a szerkesztőség valamennyi tagjának az volt a véleménye, hogy az új Colin megéri a különös figyelmet. Az előzetes információkat még egészséges hitetlenkedéssel fogadtuk. Az elmúlt évek során túl sok varjút láttunk különböző karókon, ezért ezt a játékot is besoroltuk a „hiszem, ha látom" kategóriába – de a próba alapján be kellett ismernünk, hogy nem volt igazunk: ez a játék jó, nagyon jó, eszméletlenül jó (körülbelül ezeket a felkiáltásokat hallottam sorrendben, mikor végignyomtunk egy-egy szakaszt)!

De miért is?

Az előző részhez képest látszólag nem sok újítás történt, a két alaptényező szinte ugyanaz maradt. Az autók négy osztályba vannak sorolva, amelyek különböző kihívások elé állítanak minket. A négykerék-meghajtásosok menüjében a jelenkori WRC-k szine-javával találkozunk (Citroen Xsara, Ford Focus, Subaru Impreza és Mitsubishi Evo VII), ráadásként egy olyan autóval, amelyik eddig – bizonyára jogi okok miatt – hiányzott (Peugeot 206). Alapvető jellemzőjük, hogy teljesítményük 310 lóerő körül mozog, de mint az életben, itt is vannak eltérések a tulajdonságaikat illetően. Például a Subaru viszonylag nagy kocsiszekrénye miatt komótosabb az erős ívű kanyarokban, a Mitsubishi elhibázott fejlesztésének „köszönhetően" kevésbé tudja felvenni a versenyt, ezzel szemben a Xsara kellemes társ lehet az erdőben, kétszáz körüli tempóval történő istenkísértés során.

Kicsivel könnyebb osztály az 1600-asok serege (2WD): Ford Puma, Fiat Punto, Volkswagen Rallye Golf, MG ZR és Citroen Saxo. Ezek a kocsik gyengébbek, 200 paci a névleges teljesítményük, ez viszont egyáltalán nem jelenti azt, hogy annyival egyszerűbb is lenne őket az úton tartani: ezek a kis méregzsákok különösen aszfalton tudnak gyomorszorító futamokat produkálni.

A harmadik, és egyben legnehezebb kategóriát a Group B autói alkotják, ahol a legjelentősebb fejlesztéseket próbálhatjuk ki: Audi Sport Quattro, Lancia 037, Ford RS200 valamint Peugeot 205 T16 Evo2 (bővebben lásd keretes írásunkat).

A bónusz autók – Lancia Delta Integrale, Ford Transit, MGC Sebring, Citroen 2CV, Ford Escort RS 1600, Mitsubishi Pajero és Subaru Impreza 22B Sti – teljessé teszik a huszonegyes létszámot, és nem is csak kitöltő funkcióval rendelkeznek, hiszen egy Integralét, egy Pajerot vagy egy Kacsát terelgetni egészen különleges élmény. Bizonyára sokaknak örömöt szerzek, ha megemlítem, hogy mindegyik versenyautó rendelkezik belső nézettel, ami igaz ugyan, hogy nem fényképminőségű, de remekül lehet a kormány mögött érezni mindazt a feszültséget, ami a valóságban várna ránk, és sajnos igen kevés rally játék sajátossága.

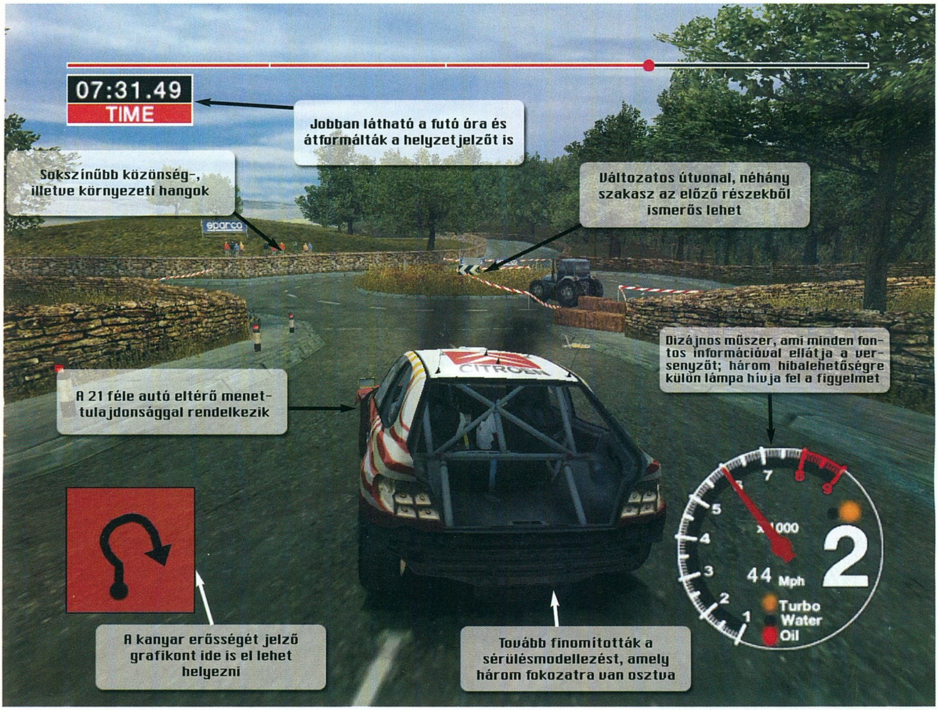
A hivatalos anyagban az szerepel, hogy az irányítás és a sérülésmodellezés teljesen új. Nos, azt nem tudom eldönteni, hogy mennyire új, nekem az a meglátásom, hogy a készítők éppen azoknak a hibáknak a finomítását végezték el, amelyek a Colin 3 bukását okozták.

> **„A CMR-sorozat első három részéből a világon összesen 6 millió darabot adtak el."**

Mindegyik autó tartogat meglepetéseket, de ha tudatában vagyunk annak, hogy az adott kocsi mire képes, ezekre fel lehet készülni: első kerekest nagy gázzal kihúzatni a veszélyes szituációból, összkerék-meghajtásúnál kézifékkel és motorerővel megoldani a kényes helyzeteket, a szörnyetegeknél pedig gyengéd pedálkezelés szükséges. Nem lehet úgy bemenni egy kanyarba, hogy „na majd csak lesz valami"; a pálya minden méterét fel kell térképeznünk, mert nagy sebes-

A Dakar Rally egyik eltévedt versenyzője

Colin McRae Rally a névadó nélkül - ő most éppen a Dakar Rallyn kergeti a tevéket.



A CMR 4 vidám játék: tele van ugratással

ségnél akár egy aprócska bukkanó is végzetes lehet, repülünk be a fák közé vagy a szakadékba – és talán mondanom sem kell, hogy ezek a manőverek jelentős befolyással vannak járgányunk épségére.

A 206 itt nem a lóerők száma

Két szakasz után egy órás javítási idő áll rendelkezésünkre, amit szerencsére magunk oszthatunk be. Itt tudjuk elvégezni a beállításokat is, ami minden fontos elemet magában rejt, de mindenekelőtt a gumiválasztásra kell odafigyelnünk, mert az élethez hasonlóan ezen a tényezőn versenyt nyerhetünk vagy éppen bukhatunk el. Hogy mennyire nem lesz egyszerű dolgunk, azt bizonyítja, hogy a játék 34 féle útfelületet tud megkülönböztetni, amire 19 fajta gumi közül kell megtalálnunk a legjobbat.

Nincs vége.

Abszolút újdonság a tesztelési lehetőség, ahol a setupban történt változások helyességéről nyomban meg is bizonyosodhatunk, a komplett rallyk előtti shakedownokon pedig az országra jellemző körülményekhez szokhatunk hozzá. Ha már a helyszíneknél tartok, álljon itt a teljes lista: Nagy-Britannia, Svédország, USA, Japán, Görögország, Finnország, Ausztrália és Spanyolország. A teljesítendő távot hat-hat szakasz jelenti (a nehézségi szinttől függően ez lehet kevesebb), plusz négy super special, ami a jól bevált párhuzamos pályán történő egymás elleni küzdelmet takarja. A szakaszok között lesznek klasszikus, az előző részekből ismert pályák is, persze a negyedik résznek megfelelően feljavítva.

BÓNUSZ INFÓ:
Akiknek volt szerencséjük kipróbálni a nagyszerű konzolos változatot, és csak arra várnak, hogy végre számítógépen is játszhassanak a legújabb Colinnal, azok számára megnyugtató lehet, hogy a PC-s verzió még jobb lesz. A grafikai engine-t tovább finomítják, és természetszerűleg a többjátékos mód is az eltérő igényekhez igazodik: a készítők az előző részhez képest teljesen új online, illetve LAN-os kapcsolatot fejlesztenek, ami nyolc résztvevő egyidejű szórakozását teszi lehetővé (az ellenfelek szellemautó formájában lesznek jelen).

Lehetőségünk lesz személyre szabott rallyt összeállítani, tehát a hat pályát mi határozhatjuk meg (persze csak a kikódoltak közül válogathatunk), ennek alapján a listába például lehet ugratós szakaszokat, kedvenceket, vagy gyakorlásként olyanokat összeszedni, amelyek nem fekszenek annyira.

Hova tűnt Palik László? HOVA TŰNT Palik László?

GROUP B

A játékban külön versenyzési osztályt jelent a húsz évvel ezelőtt létezett Group B-s autók csoportja. Ezek a gépek az idő múlásával valóságos legendává nőtték ki magukat. A '70-es évek végén a viszonylag gyenge, hátsókerék-meghajtású versenyautók voltak a jellemzőek, de a technikai fejlődés elől a FISA, a nemzetközi szövetség sem tudott kitérni, ezért 1979-ben engedélyezte az összkerék-meghajtást. A gyárak azonnal lecsaptak az új lehetőségre, sőt elérték, hogy az alap kategóriák mellett hozzanak létre egy új osztályt, ahol gyakorlatilag minimális megszorítások mellett szabad utat kapnak a mérnöki elképzelések: ez lett a hires-hírhedt B csoport.

A kevlár karosszéria miatt szuperkönnyű, viszont a turbó hatására bivalyerős szörnyetegek (így becézik ezeket a kocsikat) a kor csúcstechnikájával voltak felszerelve. Az első ilyen autót 1983-ban Monte Carlo 037 néven a Lancia vetette be. Ez még hátsó kerekes volt, mert bizonytalanok voltak a négykerék-meghajtást illetően, de a 325 lóerő is elég volt ahhoz, hogy megnyerjék a márkák világbajnokságát. A következő évet az Audi Sport Quattro (2133 köbcenti, 500 lóerő) egyeduralma jellemezte. Az S1-es változat 1986-ban elérte a 600 lóerőt, ami a valaha volt legerősebb rallyautó (a '80-as évek végére az Audi emberei a Pikes Peak-i hegyi megmérettetésre kifejlesztették a motor ezer lóerős változatát, de a tesztelés során a pilóták irányíthatatlannak minősítették).

1985-ben további gyárak jelentkeztek autóikkal: a Ford a középmotoros, 1,8 literes, 380 lóerős RS200-zal, a Lancia a 037-est lecserélte a Delta S4-esre, ami szintén 1,8 literes volt, de 480 lóerőt tudott, és a csupán 970 kilós autó hihetetlenül gyorsan, 2,3 mp alatt érte el a százas tempót murvás talajon! Az időszak egyik kiválósága, Henri Toivonen a Deltával '86-ban megtett néhány kört az estorili pályán, és legjobb ideje a hatodik helyre lett volna elég az az évi Forma 1-es rajtrácson! A Peugeot-nak beérett a 205 Turbo 16-osa, a sort pedig a Rover Metro 6R4, illetve a Renault R5 tette teljessé. A már-már vezethetetlenül erős autók számos halálos balesetet okoztak, a végső lökést végül az adta meg, mikor 1986. május 4-én a Korzika Rallyn a bajnokságban domináló Henri Toivonen és navigátora, Sergio Cresto egy Lanciában életét vesztette. Az illetékesek az év végén az osztályt betiltották, és ezzel egy korszak lezárult.

Az új Colin azok számára is tartogat kihívást, akik az advanced nehézségi szintet is megeszik reggelire: nekik találták ki az expert módot, ami külön bajnokságot jelent. Ebben az opcióban olyan megszorítások nehezítik a versenyzésünket, mint hogy csak belső nézetből lehet vezetni, kötelező a manuális váltó használata, az autósérülés realisztikus és az ellenfelek nagyon jó időket futnak. Aki itt is megállja a helyét, az elmondhatja magáról, hogy tud valamit!

Minden egyes teljesített ország után tuningolhatjuk a kocsinkat, de nem egyszerűen arról van szó, hogy a helyezésünk alapján megkapjuk az alkatrészeket – ezeket ki kell érdemelni! Olyan feladatokat kell teljesítenünk, amik az adott rallyra jellemzőek: Finnországban például időlimiten belül meghatározott mértékű ugratásokat kell végeznünk, és ha elérjük a kívánt szintet, megkapjuk a jobb alkatrészt. Más helyszíneken is ugyanez játszódik le, csak farolással és egyéb vezetéstechnikai érdekességekkel.

A fizika mellett a grafika is jelentős változáson fog átesni, ám nem csupán a harmadik részhez, hanem a negyedik epizód konzolos változataihoz képest is. Az optimalizálás lehetővé teszi a nagyfelbontású textúrák erőteljesebb használatát, a háttér részletesebb megrajzolását, ami leginkább Görögországban vagy Japánban vehető majd észre a hegyről lejövetel során. A mozgó környezeti effektek (fű, fák), a részletesebb látványvilágú felhők, a sokkal nagyobb por és az új vízcsobbanás effekt pedig tovább színesítik az amúgy sem lebecsülendő összképet.

Végre történik valami.

Alig két hónap, és kézbe vehetjük a nagyon jónak tűnő Colin 4-et, az pedig már tényleg csak hab a tortán, hogy a szintén átlagon felülinek várt, a Warthog csapata által készített Richard Burns Rally napra pontosan ugyanakkor jelenik meg! Erről a játékról ugyan nincsenek kézzelfogható bizonyosságok, de reméljük, hogy az ultrarealisztikusságáról szóló ígéretek nem átejtések, hiszen akkor több éves kényszerszünet után azzal a kellemes gonddal fogunk szembesülni, hogy melyik rally programmal töltsünk el napi 24 órát. (Mindkettővel!)

Tasnádi Zoltán

+ Konzolon már bizonyított és a preview verzióban sem csalódtunk, kijavították az előző rész hibáit

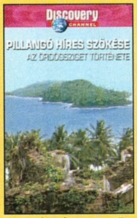
– Az átiratok néha futásproblémával küszködnek

Összességében: Hosszú idő óta először egy igazán jó rally játékra számíthatunk, ami lényegében már itt kopogtat az ajtónkon

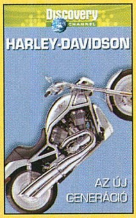
Discovery Channel Videó

VIDEOFILM AJÁNLÓ

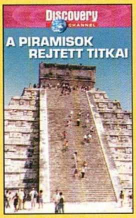
Kedvezményes árak a lap olvasóinak!



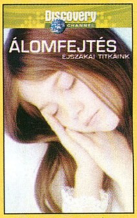
PILLANGÓ HÍRES SZÖKÉSE
AZ ÖRDÖGSZIGET TÖRTÉNETE



HARLEY-DAVIDSON
AZ ÚJ GENERÁCIÓ



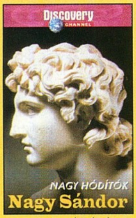
A PIRAMISOK REJTETT TITKAI



ÁLOMFEJTÉS
ÉJSZAKAI TITKAINK

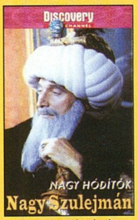
AUSZTRÁLIA CSODÁI

AKIK LÁTTÁK JÉZUST



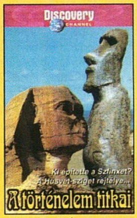
NAGY HÓDÍTÓK
NAGY SÁNDOR

NAGY HÓDÍTÓK
NAGY PÉTER

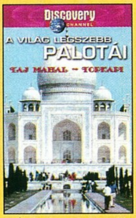


NAGY HÓDÍTÓK
NAGY SZULEJMÁN

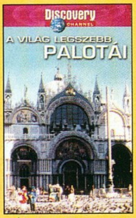
NAGY HÓDÍTÓK
BONAPARTE NAPOLEON



A TÖRTÉNELEM TITKAI

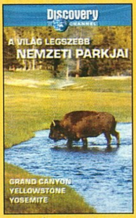


A VILÁG LEGSZEBB PALOTÁI
TAJ MAHAL – TOPKAPI



A VILÁG LEGSZEBB PALOTÁI
DÓZSE- ÉS A SCHÖNBRUNN PALOTA

DINOSZAURUSZOK
Már DVD-n is!



A VILÁG LEGSZEBB NEMZETI PARKJAI

Discovery CHANNEL

FEDEZZE FEL A VILÁGOT!™

©Discovery Communications Inc. 2003. Minden jog fenntartva.

Ha Ön az itt ajánlott videokazettákból minimum kettőt rendel, akkor az egyedi árhoz képest, az alábbi kedvezményeket veheti igénybe.

1 db	1590,- Ft
2 db	1290,- Ft/db
3 db-tól	1190,- Ft/db

A videófilmek megrendelhetők:
Tel./faxon: 06-1-205-37-80
Telefonon: 06-1-205-37-81
Postacím: Premier Média
1119 Bp., Fehérvári út 89-95.
www.premiernet.hu

A postaköltség a megrendelőt terheli az aktuális postai díjszabás szerint.

SYBERIA II

:: fejlesztő microids :: kiadó microids :: web www.syberia2.info :: megjelenés 2004 március

i **Benoit Sokal, francia képregényíró, a Syberia atyja elmondta, hogy a játék történetét személyes inspirációk is alakították. Családja a második világháborút megelőzően a náci elnyomás elől Franciaországból Kelet-Európa biztonságosabb tájaira vándorolt, méghozzá az út nagy részében vonattal.**

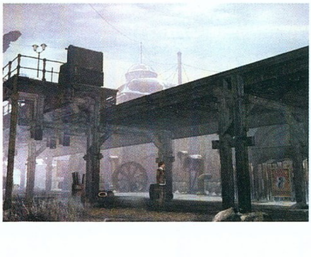
Benoit Sokal francia képregényrajzoló és történetíró első koprodukciója a Microids monteráli fejlesztőgárdájával világméretű siker lett. Nem sokan gondolták volna, hogy az Amerzone népszerűségét a következő közös darab, a Syberia még felül is múlja majd. A jóból nem árt a sok elvtől megtáltosodva nem álltak meg itt sem, hiszen lassan az utolsókat simítják a második Syberia-epizódon...

April Ryan (The Longest Journey) és Kate Walker (Syberia) az elmúlt három évben alaposan kivették a részüket a kalandjátékok reneszánszából. Azóta nem is lépett konkurens nőszemély a ringbe, nevük különös hibridje, Kate Ryan is inkább az énekesnői karriert választotta. Ennek ellenére nem kell félnünk a műfaj újabb tetszhalálától, hiszen az utóbbi évek két említett sikere már jóval több, mint folytatás-várományos. A TLJ újabb fejezeteit még legalább 2005-ig nélkülöznünk kell, de második leghosszabb utazásunkat Syberia felé rövidesen folytathatjuk.

Élet a reinkarnáció előtt és után

A TLJ és a Syberia nem csak új életet lehelt a haldokló kalandjátékokba, hanem új, felnőttebb testet is öltött ehhez. Játék-Hollywoodban mindig a kalandjátékok adtak leginkább teret a filmes fogásoknak és a mesteri dramaturgiának. Ma már nem törvényszerű, hogy egy játék forgatókönyve elférjen egy A4-es papíron, emellett új, más orientáltságú célközönség önjelölt kínálatává léptek elő. A korai remekek erős pontja elsősorban a humor és a fordulatosság volt, általában vicces figurákra, poénos szituációkra alapoztak (Sam & Max, Day of the Tentacle). A műfaj komolyabb darabjai ekkoriban még nem helyeztek nagy hangsúlyt a karakterrajzra, sokkal inkább a misztikumot, a rejtvényeket nyomatékosították. Nem is örvendtek akkora sikernek, mint könnyedebb társaik – leszámítva néhány interaktív detektívregényt (Gabriel Knight, Broken Sword sorozat). A TLJ és a Syberia megőrizték repertoárjukban a humort és a történeti fordulatokat, de kiegészültek eddig feltáratlan elemekkel is. A TLJ vívmánya volt, hogy a főszereplő jellemfejlődését is végigkövethettük, ám a legtöbb kritikus szerint ez a vonás a Syberiában teljesedett csak ki igazán.

> **["A Longest Journey – Syberia párharc idén a második menetéhez érkezik."]**



Hans Voralberg nyomában

Aki nem játszott volna a Syberiával, még egyáltalán nem maradt le az élményről! Mivel 2002 sikerjátéka volt, minden szempontból mai szinvonalú; a folytatás pedig csak két hónap múlva esedékes, addig még mindent be lehet pótolni. A laikusok kedvéért, íme egy kis étvágygerjesztő az első rész történetéből (de aki csak ezek után szeretne játszani vele, a következő bekezdéstől egyelőre ne olvassa tovább a cikket!):

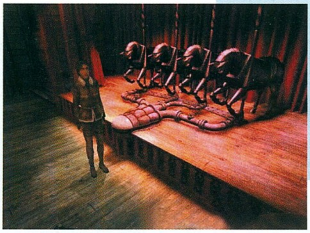
Kate Walker New York-i ügyvédnő, aki hétköznapjainak szürkeségét a karrierjébe való belefeledkezéssel próbálja ellensúlyozni. A benne szunnyadó kalandvágy azonban csak arra vár, hogy valami vagy valaki felébressze végre. Egy átlagosnak induló megbízás otthonából a francia Alpok-béli Valedilene nevű városkába vezérli, ahol egy mechanikus játékokat készítő gyár eladásáról kellene tárgyalnia a tulajdonossal. Sajnos rossz az időzítés, Anna Voralberg ugyanis éppen a megérkezése előtt meghal. Kiderül, hogy a gyárat rég halottá nyilvánított, ám mégis élő öccsére, Hansra hagyta, aki valahol Szibéria környékén lelhető fel. Kate nagy hévvel veti bele magát az ügybe, melynek során igazi énje jut egyre dominánsabb szerephez. Új emberek, új jelenségek és új tapasztalatok kísérik hivatásának, a kalandnak és személyiségfejlődésének közös útján, melynek során új alapokra helyezi korábbi kapcsolatait és átértékeli helyét a világban. Sajátos iróniaként New York emberi, de közönyös világából a robotok érzőbb és bizonyos tekintetben emberibb világába érkezik meg, és kerül közelebb valódi önmagához.

Nyitott ajtó

A játék vége csupán a történet közepe, ugyanakkor legnagyobb fordulópontja is egyben. Beteljesül az eredendő cél, Hans Voralberg aláírja a papírokat, ám Kate hirtelen döntése következtében hátat fordít köpönyegforgató, haszonleső főnökének, kettős játékot játszó barátnőjének és egocentrikus vőlegényének, majd újabb kalandok elébe néz Syberia fagyos tájain. A készítők szándékosan hagytak nyitott ajtót, hogy fokozzák az érdeklődést (ez a szappanopera-jelleg egyébként mostanában a filmipart sem hagyta érintetlenül, gondoljunk csak a Mátrix második

Belépni "Tilos"...

Vagy kicsi ez a híd, vagy baj van az arányokkal



Ha jól látom, ez a masina 4 lóerős

és harmadik része között félbevágott meseszálakra). A készítő, Benoil Sokal nem is beszél első és második részről, elmondása szerint a Syberia 2 csupán a második fele egyetlen sztorinak. Eredetileg egy hosszú történet készült volna, ami technikai okok miatt végül két darabban került megjelenésre. A rajongók kiváncsian, de kissé szkeptikusan várják, hogy a kényszerű kettévágás után a Syberiának mennyire sikerül megtartania önmaga egységét. Igaz hogy a tetőponton maradt abba a történet, de az első rész nem csak befejezetlenséget, hanem folytonosságérzetet is hagyott maga után. Kate az életet és a kalandot választotta, feladva a látszatot, miután betekintést nyert egy egyszerűbb és igazabb világba. A mai mesék és kalandok különböző formái joggal nőtték ki a gyermeteg happy endeket, és ebből a nézőpontból a Syberia vége a tökéletes befejezés, ami nem ígér és nem garantál semmi mást, csak életet és kalandot. Visszatekintve a megindító záró videó volt számomra a játék legerősebb pontja. Eközben nem vártam és nem is várhattam el, most viszont követelném a folytatástól, hogy a végleges lezárás, az esetleges katarzis ne csökkentsen a realitáson egy idealizált vég javára.

Happy hipotézisek

A mai játékpiac egyik jellegzetessége, hogy bizonyos sikerjátékok túl rövidek; ez a vád érte a Syberiát is. Véleményem szerint, ha egy történethez készül játék és nem a játékhoz történet, a játékidő nem is lehet öncélúan hosszabb annál, mint amennyit a sztori ténylegesen megkövetel. Szerencsére a Syberia 2 készítése során nem esnek ebbe a hibába. Nem akarnak feleslegesen túlnehezített fejtörőkkel játékidőt növelni, a beígért nagyobb terjedelem oka csak a történet elmélyülésében keresendő.

Az irányítást ott ragadjuk magunkhoz, ahol legutóbb abbahagytuk. Az előrejelzések szerint az első rész történetéből két ismerős karakter: Hans Voralberg és Oscar, a mozdonyvezető robot marad velünk, emellett az előzményénél több, szám szerint 25 mellékszereplőt ígérnek (és ez nem csak embereket jelent!) a továbbiakban. Ezentúl mindenki egyéni, karakán jellemvonásokkal lesz ellátva, így várható, hogy ismét beleütközünk párszor az emberi korlátoltság akadályaiba. A már megtapasztalt hiteles karakterábrázolásra alapozva remélem, hogy ezúttal sem vetik el a sulykot a műfaji csapdaként leírható túlzásokkal, viszont előrebocsátották, hogy számíthatunk negatív szereplőkre is, például orosz tolvajokra. Mivel Szibériában nem lesz térerő, Kate letűnőfélben lévő életének szereplői nem léphetnek többé kapcsolatba vele mobiltelefonján keresztül. Nagyon tetszetős volt az előzményben, ahogy az életkörülményei nem célirányos előtörténet-mesélés által, hanem telefonbeszélgetései során álltak össze előttünk, ugyanakkor a történtek hatását, és hősnőnk változását is ezek során követhettük nyomon. Sajnos ezt a nagyszerű elemet a továbbiakban úgy hírlik, nélkülöznünk kell, és ezzel elvágták az utolsó zsinórt is, ami Ms. Walkert korábbi életéhez kötötte.

Ugyan a Syberia II-vel lezárul a történet, Benoit Sokal elismerte, hogy törik a fejüket Kate Walker lehetséges további kalandjain. Előbb azonban még kiadják az Xbox-os, befejezés előtt álló Memorick: The Apprentice Knight akciójátékot.

A folytatásban Kate további személyiségfejlődésen megy majd át, de a nem csak az ő jelleme kerül jobban előtérbe, hiszen Hans az előző rész misztikus figurája helyett hús-vér főszereplővé válik, sőt a történet központi alakja lesz, az ő álma utazásunk újabb állomása. Persze most sem csak egy, hanem négy különböző helyszínre kalauzol el minket a cselekmény. A helyszínek: Romansbourg városa, a Nagy Északi Átjáró, a kis Youkol falu és végül Szibéria. A környezetet az új technológiák segítségével dinamikusabbnak és élőbbnek ígérik, főleg real-time fény és árnyékhatások, illetve természeti és időjárási tényezők tekintetében. Láthatjuk a felettünk elhaladó felhők árnyékát, a hóban pedig lábnyomot hagyunk. A szereplők mozgáskultúráját alapos korszerűsítésnek vetették alá – hozzátenném: ez szükséges is volt, hiszen eddig úgy toporogtak egy helyben, mint akik már órák óta tartják vissza...

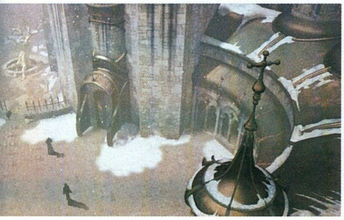
Walker tanító néni

A Syberia története és hangulata vetekszik a hollywoodi tömeggyártás mai darabjaival, az interaktivitással kiegészülve pedig élményként föléjük is nő. Reményünk a folytatással kapcsolatban az lehet, hogy nem kell függetleníteni az első résztől, nem megtoldásaként, hanem kiteljesítéseként értékelhetjük, és ismét jól szórakozhatunk, ugyanakkor tanulhatunk az üzenetéből – mert ez a játék tanít, miközben mesél. Hogy lehetne belőle tanulni? – kérdezhetnénk, hiszen az élet nem olyan, mint egy kalandjáték. De valóban tudhatjuk ezt, ha még sosem próbáltuk meg úgy élni az életünket, mint egy kalandjátékot?

Ulukai

THE LONGEST JOURNEY: STATIC, A NAGY KONKURENS

Hiába jósolunk nagy sikert a Syberia 2-nek, Kate Walker egyeduralma mégsem fog soká tartani, hisz egy évvel később megjelenik a FunCom eposzának folytatása is, ami remélhetőleg bebizonyítja majd, hogy a leghosszabb utazásnál is van még hosszabb. A Syberiával ellentétben itt óriási változásokra számíthatunk. Valószínű, hogy a játék hátteréül szolgáló mitológia és világ egyezni fog, de April Ryan helyett új szereplőket vehetünk irányításunk alá. A klasszikus point & click irányítás helyett pedig intelligens 3D-s akció-kaland formát ígérnek. A feladatok a dinamikus környezet kihasználására építenek majd. A készítők legfőbb ígérete, hogy megpróbálnak a kilométeres párbeszédeken úgy csökkenteni, hogy az ne menjen a történet színvonalának rovására. Mivel a TLJ és a Syberia rajongókat aligha lehet ellenséges érzelmű táborként jellemezni, kérdéses, hogy a kalandjátékosok a hagyományokat respektálják inkább, vagy a rajongói szeretet túléli a forradalmasítást is?

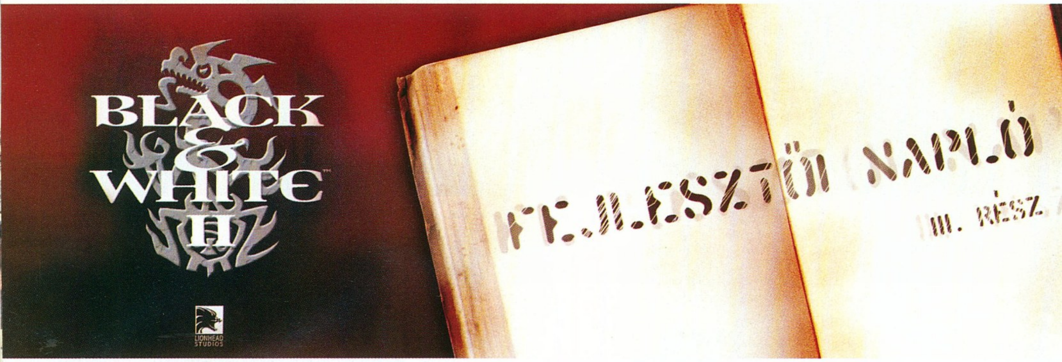


Sok műhó - semmiért?

+ Grafikai fejlesztés, dinamikusabb, interaktívabb környezet, új szereplők, új fordulatok

– Vajon sikerül-e megtartania saját egységét? Vajon a főhősnő további személyiségfejlődése mentes lesz-e kliséktől és túlzásoktól? Kate a játék nagy részében télikabátot fog hordani.

Összességében: Úgy tűnik ismét egy remek kalandnak nézünk elébe, ahol a nagyszerű történet és az egyedi atmoszféra együttese újabb maradandó játékélményt nyújthat.

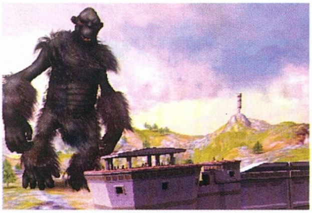


:: fejlesztő lionhead studios :: kiadó electronic arts :: web www2.bwgame.com

"A Black & White 2 fejlesztésének minden pillanatában ott lebeg a szemünk előtt, hogy amit készítünk, egy isten-játék. Létfontosságú, hogy a játékos érezze, isteni erő van a kezében: birodalmak épülnek fel és omlanak össze a parancsára, népek sorsa függ a jókedvétől, és az egész világ folyamatosan úgy változik, alakul fizikailag, hogy az ő természetét, játékstílusát tükrözze."

Röviden: a játékos érezni akarja a hatalmat. Ez persze magától értetődőnek hangzik, de az igazat megvallva a Black & White első részével játszva jómagam néha inkább valamiféle kifutófiúnak éreztem magam, aki egy rakás állandóan nyafogó hálátlan kis nyomorult kívánságait teljesítgette, mindenfajta ellenszolgáltatás és különösebb következmény nélkül.

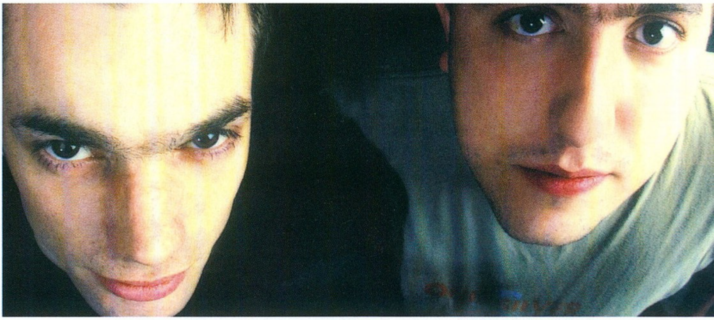
Örömmel jelentem, a folytatásban nem ez lesz a helyzet. Mivel nagyon-nagyon szeretnénk elérni, hogy istennek érezd magad a Black & White 2-t játszva, a játék tervezési folyamatát igyekszünk a lehető legrugalmasabbra venni. Ha bármilyen ötletet kipróbálunk, és nem működik, azonnal összeül a válságstáb, és megpróbáljuk kitalálni, hogyan lehetne javítani a dolgon. Ahogyan naplóm első részében említettem, a játékot két alapvetően eltérő hozzáállással lehet majd játszani: az építkezésre és népünk boldogulására koncentrálva, annak reményében, hogy az ellenséges nép tagjai, a mieink jólétét látva dezertálnak és önként állnak be a birodalmunkba; vagy háborúval, tűzzel-vassal meghódítva a világot. A fejlesztés során az egyik legnehezebb feladatunk megoldani, hogy a két stílus kiegyensúlyozottan megférjen egymás mellett egy játékban.



A Gorillaz együttes hakniturnén

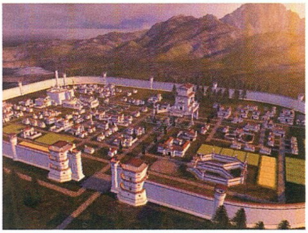
Az egyik reggel intenzív vihogásra lettem figyelmes a programozók szobájának irányából. Mivel alapvetően kíváncsi fickó vagyok, úgy gondoltam, a végére járok a dolognak. Glen (a kis emberkék AI-jának programozója) és Jonty (a csapat vezetője) egy monitor előtt álltak, és láthatóan remekül szórakoztak. Egy kis hiba csúszott a falusiak AI-jába, s így a nőnemű polgárok válogatás nélkül ágyba bújtak mindenkivel. Már önmagában is komikus volt követni egy hölgyet, és végignézni, hogy az egész hadsereget boldoggá tette, majd hazafelé menet még minden férfit, aki csak az útjába esett; de az igazi poén az volt, hogy ettől a nép morálja az egekbe szökött... Glen mindjárt mutatott egy másik vicces hibát is: felállított egy toborzó sátrat egy lakóövezet közepén, ami automatikusan elkezdte a környéken mászkálókat besorozni a hadseregbe, beleértve a gyerekeket is! Politikailag nem túl korrekt, de sajnos látott már ilyet a történelem... Glennek persze már megvolt a megoldása a problémára, de előbb megmutatta, mit művel az ellenség serege a mi gyerek-hadunkkal... huhh, borzalmas volt, hát ha még hangok is lettek volna hozzá! A hiba érdekes vitát generált: ha a játék lényege a szabad akarat, miért ne engedjük, hogy a játékos akár gyerekeket is besorozzon a hadseregébe, ha elég gonosz?! Glen végül úgy javította ki a kódot, hogy a program többé nem toboroz automatiku-

Ég a munka az oroszlán keze alatt



san kiskorúakat, de ha a játékos erre direkt parancsot ad, kíméletlenül besoroz minden gyereket, aki elbírja a kardot. Ha már az AI-ról és a háború borzalmairól beszélünk: a program realisztikusan reagál arra, hogy a játékos kinek, mikor és miért üzen hadat. A mellettünk élő népek stratégiája, az egyes karakterek hozzánk állása dinamikusan változik attól függően, kivel állunk hadban. Én személy szerint általában demokratikus vagyok, amikor egymás elleni játékban teszteljük a programot, és válogatás nélkül mindenkinek hadat üzenek. Jonty azt terjeszti a cégben, hogy az én játékstílusommal szimuláljuk a létező leggonoszabb, legaljasabb játékosok stratégiáit. Na persze azt már nem veri nagydobra, hogy ő olyan reménytelenül és émelyítően jóra és könyörületesre nevelte a lényét, hogy még a sérült ellenséges katonákat is meggyógyítja, és a meccseink általában azzal végződnek, hogy az én Lényem vidáman rugdossa az ő földön fetrengő szánalmas avatárját, miközben a seregeim felégetik a városait! A Lényem egyébként egészen szépen domborít a generális-szerepben: bonyolult manővereket végeztet a hadsereggel (amik mellékesen a játéknak megfelelő történelmi korszakban használatos valódi hadi stratégiákon alapulnak!), és borzalmas varázslatokkal terrorizálja az ellenség népét. Jonty a vereségek után mindig kijelenti, hogy nagyszabású tervei vannak az embereimmel. Hm, hát ez meglehetősen aggasztó.

[A Black & White-ot minden idők 50 legjobb játéka közé választottuk. A második rész jobb lesz.]



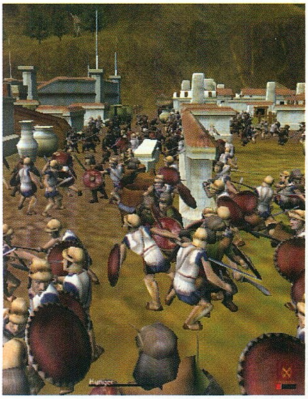
Ennek a városnak is hamarosan bealkonyul...

Még az olyan hadisteneknek is, mint amit én szoktam alakítani, szükséges törődnie a városépítéssel, hogy valamelyest ellensúlyozza népe vágyódását a békés ellenfél pazar városai, és nyugodt élete után. Ha erre nem figyelsz, a polgáraid hamar elégedetlenkedni kezdenek, még az is lehet, hogy fellázadnak. Persze a városépítés-szépítésben is megvan a jó és a gonosz útja. Jonty idilli parkokkal, grandiózus szobrokkal kápráztatja el a népét, úthálózatot épít a kényelmükért, kocsmákat, hogy legyen ahol szórakozzanak, egyszóval mindent megtesz, hogy lenyűgöző, csodálatos várost alkosson. Ezzel szemben ha én valahol nyugtalanságot észlelek a városomban, oda köztéri kínzókamrát állítok. Nincs szükségem a nép szeretetére, elég az engedelmességük; és ezt semmi nem táplálja jobban, mint egy egészséges adag félelem.

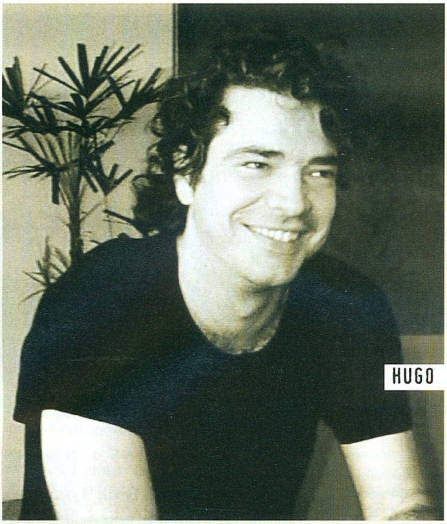
Ahogy láthatjátok, a Black & White 2 végső soron a választás szabadságáról szól. Légy jó, és az egész világ odasereglik az ajtód elé – vagy légy gonosz, és rúgd be úgy azt az ajtót, hogy forgácsokra szakad szét! Bárhogy is teszel, minden cselekedetednek meglesz a következménye. Szóval készülj arra, hogy ezúttal valóban istent fogsz játszani!

John McLean-Foreman

Nyiltlángú ökörsütés Black & White módra



Splinter Cell:
Pandora Tomorrow


HUGO

Szűk négy hónappal a tervezett megjelenés előtt körülnéztünk kissé az új Splinter Cell játék, a Pandora Tomorrow háza táján.

A francia/kínai koprodukcióban készülő sikervárományos felderítésében a Ubisoft angol képviselete sietett segítségünkre. Köszönet érte.

Mielőtt nekifognánk, meséld el, végül is kik készítik a játékot, azok után, hogy volt némi adok-kapok a kanadai stúdió körül? (utalás a Ubisoft – Electronic Arts balhéra, amikor számosan átmentek dolgozni a konkurenciához a Splinter Cell fejlesztőiből – a szerk.)

A Ubisoft Annecy (Franciaország) készíti a Pandora Tomorrow online részét, míg a Ubisoft Shanghai az offline elemekért felel. A Ubisoft Montreal dolgozik a GBA verzión.

Tom Clancy mennyiben vesz részt a fejlesztésben?

JT Petty, a Tom Clancy csapat forgatókönyvírója felelős a sztoriért, magának Tom Clancynek a szerepe elsősorban a történet és a koncepció egységének figyelemmel kísérése a kezdetektől egészen a befejezésig. De ő lesz az, aki jóváhagyja majd a játékot – ez annyit jelent, hogy addig nem adjuk ki, amíg a mester – és persze a fejlesztőcsapat – nem elégedett tökéletesen az eredménnyel.

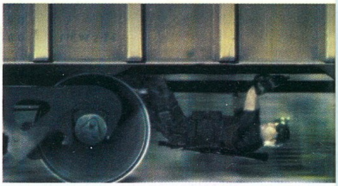
A Pandora Tomorrow önálló epizód, vagy szükségünk lesz az első játék telepítésére is?

Nem lesz szükség az első Splinter Cell telepítésére. A Pandora Tomorrow teljesen új rész!

A hardcore játékosok számára a legérdekesebb részt természetesen az új multiplayer elemek jelentik. Mesélnél ezekről valamit (játszható karakterek, pályák stb.)?

Minden rajongó tudja, hogy Sam Fisherből csak egy van... És mindig egyedül dolgozik... Tehát Sam nem vesz részt az online játékban. Helyette az új játék cselekményébe beleszőttünk egy érdekes szálat, miszerint az NSA a beszivárgó hadműveletekhez a kísérleti stádiumú Shadow Net-ről irányít át kisebb egységeket. Ezek azok az emberek, akiket akkor tárcsáz az NSA, ha egyetlen ember nem elég a küldetéshez. A multiplayerben tehát egy ilyen Shadow Net kém bőrébe bújhatunk bele, amely szerep (játékmenet tekintetében) nagyon közel áll Sam Fisheréhez, de természetesen választhatod majd a szembenálló oldalt, a zsoldosokat is.

Ami a pályákat illeti, azzal tettük különlegessé a választást, hogy 8 teljesen különböző beállítási lehetőséget kapcsoltunk mindegyikhez. Az összes helyre igaz lesz, hogy más időben, más történések fognak dominálni a napszaktól függően.
Most pedig kifejezetten arról néhány szót, milyen különböző játék-módokat agyaltunk ki a játékosok számára. Nyilvánvalóan a módok a célpontok függvényében változnak. A legfontosabb multis játékmódot Semlegesítésnek hívjuk: itt kémként kell különböző feladatokat elvégezni, miközben a célpontokat őrző zsoldosokat szorgalmasan neutralizálod. Egy másik játékmód a lendületesebb Eltávolítás, ahol a gyors mozgásra helyeződik a hangsúly, afféle macska-egér játék dinamikus elemekkel keverve: az a kém győz, aki elsőként jut el a célhoz, majd vissza egy biztonságos pontba – leginkább a CTF-hez hasonlíthatnám. Harmadiknak említeném még a Szabotázs módot, ahol a kémeknek egy távirányító segítségével kell kiiktatniuk bizonyos gépeket, míg a zsoldosoknak meg kell keresniük és meg kell semmisíteniük azokat, mielőtt aktiválódnának.
A játékosok számát kettő-kettő elleni módra korlátoztuk (ennek ellenére beállíthatjuk akár 3-1 elleni küzdelemre is). Erre azért volt szükség, hogy megőrizhessük az egységet az online játékélmény és a lopakodásra épülő stílus között. Az ilyen típusú játékoknál az akciót hosszú várakozás és megfigyelés előzi meg, de önmagában a lopakodás is nagy feszültségeket okoz, ahol csak a lassú mozdulatok célravezetők. A nagyobb játékosszám már túlságosan befolyásolná a játékmenetet, nagyon felpörgetné az akciót, a Pandora Tomorrow azonban nem erről szól.


Sam Fishernek már turistaosztályra sem telik

A fényeknek és árnyékoknak igen nagy szerepe lesz a játékban... hogyan épül ez be a multis játékmenetbe?

A játék multiplayer részének egyik fontos jellegzetességét éppen a terep változatosságának kihasználhatósága és a megvilágítás biztosította lehetőségek jelentik. A két csapat két teljesen eltérő érzéseket biztosít a játékosoknak, hiszen a zsoldosok alaposan leizzadnak a sötét, keskeny, függőleges helyeken, ami a kémek játszóterének számít. Ellenben a nagy, nyílt, vízszintes területek, és a kellően megvilágított környékek fedezék hiányában kemény próbatétel elé állítják a legelszántabb kémeket is.

Lesznek-e jelentős változások a fő karakter, Sam Fisher személyét illetően, vagy az eredeti SC-béli képességeket birtokoljuk majd?

STEVE

Szeretnénk emberibbé, sokkal árnyaltabbá tenni Sam Fisher karakterét, ami például humoros oldalának kiemelésében nyilvánul meg. Ezenkívül JT Petty, a Splinter Cell és a Pandora Tomorrow forgatókönyvírója a történetben is többet szeretne elérni, mint hogy szimpla folytatásnak tekinthessük – a két játékot egyetlen összefüggő, egységes világként képzeli el. Ráadásul a második játékot fontosabbnak érzi az elsőnél, mivel az eredeti Splinter Cell csak megalapozta a világot és bemutatta a karaktert, míg a Pandora Tomorrow kibővíti azt, Sam karaktere pedig kiteljesedhet.

Várhatunk-e új, speciális mozdulatokat (mint a trailerben látható hátraszaltó)?

Jelenleg még semmi sem biztos Sam új mozdulatait illetően. A végső döntést a játékmenetre gyakorolt hatás alapján fogjuk meghozni. Legfontosabb, hogy a realizmus és a hangulatos játékélmény egyensúlyban maradjon. Elsősorban azt szeretnénk, hogy a játékosok elmerüljenek a lopakodás nyújtotta izgalmakban, amit a valósághű részletek hozzáadásával, az életszerűség fokozásával biztosítunk; szeretnénk, ha felugranának a székükből, ha egy őr váratlanul felbukkan, vagy minden egyes kritikus pontnak úgy kelljen nekifutniuk, hogy mély előbb lélegzetet vesz, mintha mindez maga lenne a valóság....
Hasonlóképpen az eddigiekhez, az online részben sincs még semmi véglegesítve. Azért mondok egy példát: a kémek wall jumpot hajthatnak végre, azaz elrugaszkodhatnak a falról, egyenesen az ellenfél fejére.

Hallhatnánk valamit a fegyvereket, felszerelés részt érintő változásokról?

A fegyverek és kütyük továbbra is fontos szerepet töltenek be a játékban, mindenki megtalálhatja magának az új kedvencét, mint a sokkoló vagy a fali akna. A PS2-es verzióból ismert látcsövet is a játékba integráltuk. Részletekbe azonban nem mennék bele...

Csak még egy újdonságot...

Újdonságot... nos a legkisebb technológiai tartalommal bíró új kütyü... a fütty lesz. Hiszed vagy sem, felruháztuk Samet a fütyülés képességével – majd meglátod, milyen hasznos lesz!

Mondj valamit az egyjátékos mód történetéről. Miért változtattátok meg a Shadow Strike munkacímet?

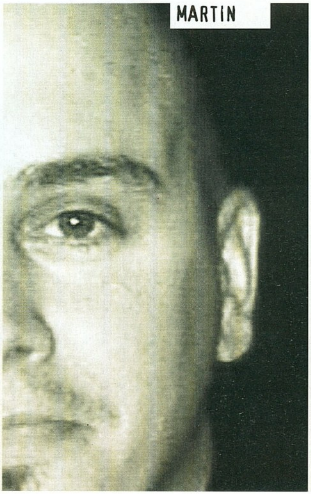
A Shadow Strike csak általánosságban volt köthető a Splinter Cellekhez, míg a Pandora Tomorrow sokkal szorosabban összefügg a történettel. Mit is mondhatnék a történetről, amikor egy Tom Clancy sztoriról beszélünk: a Pandora egy techno-triller lesz, Fisher pedig bejárja majd a világ minden táját különféle titkos információk megszerzése végett, valamint Amerika civil lakosságának megmentése okán. A kezdetet az Indonézia és az amerikai kormányzat által támogatott, fiatal kelet-timori demokrácia válsága biztosítja. Az indonézek az erőszakos behatolás helyett terrorista csoportokat finanszíroznak, akik Diliben (Kelet-Timor fővárosa) támadják az amerikai érdekeltségeket, és a közigazgatást. A terroristák vezére Suhadi Sadono, rendkívül karizmatikus figura, akinek meggyőződése, hogy legyen egy nemzet bármilyen hatalmas és befolyásos, nincs joga beavatkozni egy másik nemzet belügyeibe.

"AZ EREDETI JÁTÉKBÓL LEVONTUNK PÁR KONZEKVENCIÁT. SAM FISHER AKCIÓI KEVÉSBÉ LESZNEK LINEÁRISAK, TÖBB PÁLYÁT SZERKESZTETTÜNK, AMELYEK NAGYOBBAK, NYITOTTABBAK, ÉS TÖBB ESIK NAPPALI IDŐSZAKRA, AHOL CIVILEK ÉLIK MAJD DOLGOS MINDENNAPJAIKAT..."

Milyen hosszú játékidőre számíthatunk az egyjátékos mód kapcsán, illetve lesznek-e kiemelt újrajátszhatósági értékei a játéknak?

A Pandora Tomorrow single player játékideje nagyjából megegyezik a Splinter Cellben tapasztalhatóakkal. A pályák jóval nagyobbak lesznek, és rendkívül nagy újrajátszási értéket képviselnek, hiszen a lopakodós akciójátékok linearitását minimálisra szorítottuk vissza.

Milyen helyszínekre számíthatunk a Pandorában?



MARTIN

A játék új helyszínekre visz, Kelet-Timor mellett Sam beutazza Dzsakartát, Jeruzsálemet, és Párizst – Párizs és Nizza között még a 300 km/h-val száguldozó francia szupervonat tetejét is megjárja – elvetődik egy dzsungelfaluba, és végül Los Angelesben fejezi be megbízatását.

Bár a Splinter Cell igen jól festett, nyilván vannak az Unreal engine-nek is határai. Mit módosítottatok?

Elsőként a multiplayer támogatás szemszögéből frissítettük az engine-t, és miután megvolt az internetes technológia támogatása, akkor foglalkoztunk az új képességekkel. Ennek eredményeként több NPC és számos új látványeffekt kapott helyet az új részben. És bár valóban az Unreal engine-t használjuk, saját szerkesztővel, saját grafikus modulokkal és egyéb önálló eszközökkel dolgozunk. Ezek teszik a terméket finomabbá, komfortosabbá és eredményessé – mind Ubisoft elemek, sőt a legtöbbje kizárólag a Splinter Cell-é.

Az AI jól szerepelt, hasonlóan a történetalapú lopakodós játékmenethez. Tervezitek-e utóbbi radikális megváltozatását (több akció, gyilkosság nélküli végigjátszás stb.)?

Az offline játékrész sokat fejlődik, hála az új mozdulatoknak (mint a félfordulatos ugrás, amit háromféleképpen folytathatunk: elrejtőzünk, sorsára hagyva az NPC-t alattunk; felkapjuk és elrejtjük fentebb; ledobjuk, támadásként használva), kütyüknek és a linearitás mellőzésének. A játékmenet változása már a kiképzésnél elkezdődik, ahol minden eddiginél alaposabban tanulhatjuk meg a lopakodás művészetét, bár ez sem fog megmenteni minket a rázósabb helyeken történő harctól és lövöldözéstől.

Hogyan áll a fejlesztés, mikorra várhatjuk a megjelenését?

A játék jelenleg alfa verzióban leledzik, de jövő márciusig biztosan elkészülünk vele.

A visszatérő kérdés: sikerült már kideríteni, hogyan került „Fővárosi Csatornázási Művek" feliratú csatornafedél a Splinter Cell Kínai Nagykövetsége elé?

Nem, továbbra sincs biztos válaszunk erre. Rengeteg kutatómunka előzte meg a Splinter Cell fejlesztését, voltunk Grúziában, Kínában, stb. De hogy mit keres ott az a fedél? Mivel nincs magyar tagja az eredeti Splinter Cell fejlesztőcsapatának, ez továbbra is rejtély marad...

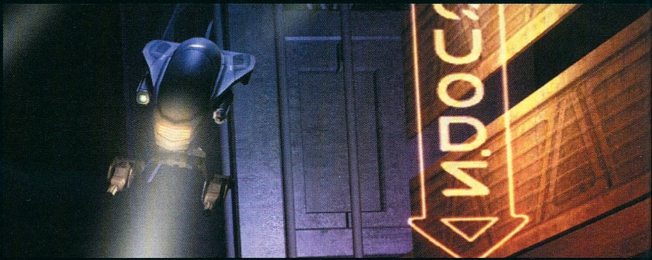
Tika

DEUS EX: INVISIBLE WAR

:: fejlesztő ION Storm :: kiadó eidos :: web www.deusex.com

i

Az ION Stormot 1997-ben alapította az id Software-től kirúgott John Romero és Tom Hall. A dallasi székhelyű céghez csatlakozott később Warren Spector és a Looking Glass (System Shock, Thief) csapata. Az első ION-játékok, a Daikatana, a Dominion és a méltatlanul elfeledett Anachronox mind óriásit buktak, azonban a Deus Ex sikere megmentette a céget.



A folytatásokkal mindig az a baj, hogy alig-alig kínálnak újítást: sokszor kapjuk ugyanazt a játékot új történetre felfűzve, jó esetben szebb grafikával. Persze ha az alapjáték jó, az apró fejlesztések és a szépülő grafika is elviszik hátukon a második (vagy sokadik) részt, de általában azon zsörtölődünk, hogy miért nem javul jelentősen egy-egy sorozat aktuális része (legjobb példa a Tomb Raider). Ezúttal azonban másról van szó, ugyanis az ION Storm nem ragadt le a hatalmas sikert arató Deus Ex megoldásainál, hanem jelentős átalakításokat vitt véghez a folytatáson – óriási vitákat váltva ki ezzel.

A dicső múlt

Az első Deus Ex 2000-ben jelent meg, és azonnal kultuszjátékká vált, egymaga mentette meg a John Romero nevével – no meg a két szörnyű játékkal, a Dominionnal és a Daikatanával – fémjelzett ION Storm csapatot a biztos pusztulástól. Noha belső nézetes sci-fi RPG-ként nem lehetett úttörő, hiszen ezt a szerepet a System Shock töltötte be, játékmenetében, hangulatában és történetében maradandót alkotott. 2052 sötét hangulatú cyberpunk világban jártunk, ahol a gazdag és hatalommal bíró minden lelkiismeret-furdalás nélkül semmizte ki a szegényt és elesettet. Aki nem valamelyik társaságnak dolgozott, az alsóvárosokban tengődött, remény nélkül. Ebbe a világba csöppentünk be fiatal ügynökként, aki terroristaelhárítóként dolgozott a kormánynak. Nanotechnológiával megerősített képességeinkkel a rendszer mellett harcoltunk, amig rá nem jöttünk – nagyrészt testvérünk, Paul segítségével –, hogy magával a rendszerrel voltak gondok. Innentől megfordultak a szerepek: mi lettünk a terroristák, akiket kergetnek az ügynökök. Végül a fél világot beutazva rájöhettünk az igazságra: az irányítókat is irányítják. Az Illuminati, a megvilágosodottak, ahogy magukat narcisztikusan nevezték, olyan titkos társaság, amelynek keze mindenhová elért. Kormányokat döntöttek meg, óriásvállalatokat egyesítettek vagy teremtettek – jószerivel minden szál az ő markukban futott össze. Mellettük fontos szerepet kapott a Helios nevű mesterséges intelligencia, amely két korábbi rendszer egyesüléséből állt össze. Rajtunk állt, hogy kit segítettünk, ki mellé álltunk a végső csatában – ez is egyike volt a program nagyszámú erényeinek.

?

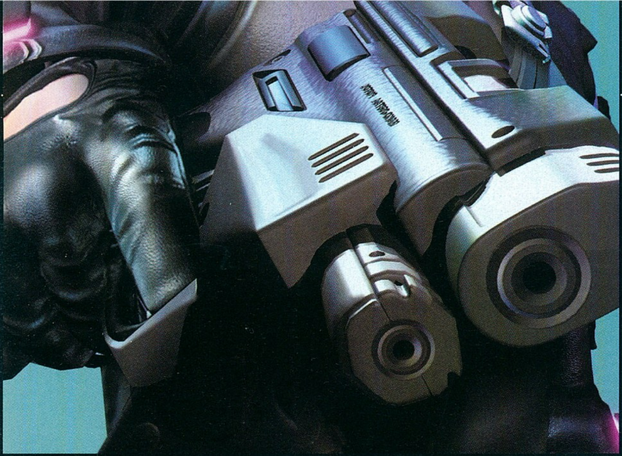
A játék lényegében a System Shock első részéhez nyúl vissza: ott sem voltak képzettségek, csak implantok és az azokat tápláló bioenergia. Az Invisible War fejlesztői közül öten dolgoztak már a System Shockon is.

Óriási eladások, rengeteg év játéka cím és még több rajongó, na meg egy – irányíthatatlan és csúf – PS2-konverzió: nagyjából ezt érte el a Deus Ex. Nem véletlen, hogy az elég rossz anyagi helyzetben levő Eidos azonnal a folytatás készítését szorgalmazta. A tervezés meg is kezdődött, csak a csapatban történtek változások. Az eredeti játék atyja, Warren Spector lemondott mindenhatói posztjáról, helyébe Harvey Smith került, aki csodás karriert futott be mestere mellett: a System Shock első részében még csak teszter volt, a Deus Exben pedig már fődesigner. Az ígéretek mindenkit bizalommal tölthettek el: csodás látvány (amit a ritkán kiadott képek is alátámasztottak), minden eddiginél fejlettebb MI, no meg valós fizika, valós árnyékok, és egy újabb nagyszabású kaland. Utóbbi kivételével ezt maradéktalanul be is tartották, úgyhogy elvileg örülnünk kéne, lelkendezni, meg 90% feletti értékelést osztani – mégsem tesszük. Mert valahol valami elromlott, vagy nem is: inkább megváltozott. A rajongók nem ezt a játékot várták, nem akartunk ekkora változásokat. Azt viszont mindenképpen le kell szögeznem már itt, hogy az Invisible War nem rossz játék. Annak ellenére, hogy a tesztben szinte végig szidni fogom, mindenkinek érdemes kipróbálnia. Ha nem lett volna a korszakalkotó első rész (és kisebb mértékben: ha nem előtte egy hónappal jelenik meg a fantasztikus Knights of the Old Republic), most valószínűleg örömünnepet csapnánk. A helyzet tehát az, hogy önmagában mindenképpen figyelemre méltó alkotás ez, de sajnos nem érhet fel elődjéhez.

Újabb Denton a láthatáron

Húsz év telt el előző énünk, JC Denton cselekedetei óta – hogy pontosan mi is történt, arról nem lehet sok

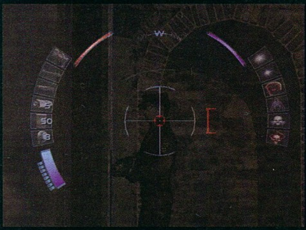
Coffeeshop Manager: I'll do it! They think they can trick me into serving their illegal scheme. The answer is no, my friend. The answer is no.



mindent tudni. Az biztos, hogy tönkretette az Aquinas routert, ami az egész bolygó kommunikációs rendszeréért volt felelős. Így aztán bekövetkezett az Összeomlás: a gépek meghibásodása miatt városok dőltek össze, országnyi területek néptelenedtek el. A romokon hamar felbukkantak az elpusztíthatatlan emberi faj túlélői, akik meg is kezdték marakodásukat a koncért, a hatalomért. Lassan újjáépítették a legfontosabb településeket, a WTO segítségével az embereket hatalmas archológiákba költöztették: ezek az önellátó épületkomplexumok milliókat tudnak ellátni, és millióknak adnak munkát. A gazdasági mutatók ugyan még nem szárnyalnak, de legalább van mit mutatniuk; egyszóval a világ szerencsésebbik fele megpróbál visszatérni szüleik világába. Ezzel szemben ott vannak az archológiákból pénz vagy kapcsolatok hiánya miatt kimaradók milliárdjai, ők kénytelenek a régi világ maradékán élősködni, nyomortanyákon tengődni. Őket az Order nevű új egyház próbálja életben tartani; na nem azok a szamaritánus testvérek, akikre asszociálni lehetne, harcukat nem csak a szószéken vívják, de ha kell, az ellenség kiképzőbázisán is. Ez esik meg történetünk kezdetén, a Tarsus katonai akadémián. Eredetileg Chicagóban nevelkedtünk, de amikor az egész várost megsemmisíti egy terrorista – amint az intróban is látható, halálos nanoparazitákkal emészt fel mindent –, minket átmenekítettek Seattle-be. Már éppen kezdenénk bekapcsolódni az itteni életbe, amikor az Order megtámadja a központot, és csak különleges képességeinknek köszönhetően juthatunk ki. Innentől kezdve szabadok vagyunk, azt tehetünk, amit csak akarunk. Megkeresések pedig lesznek igen nagy számban, úgy tűnik, az egész városban mindenki azt akarja, hogy mi intézzük el piszkos ügyeit a bérgyilkosságtól a toxikus szennyeződés eltávolításáig. Hamar rájövünk azonban, hogy valaki hazudik (később rájövünk, hogy mindenki hazudik, ráadásul a hamisság hálóját több rétegből szőtték), és ez indít el a nagy utazásra, melynek következtében megjárjuk Egyiptomot és Németországot, az Antarktiszt és az Egyesült Államokat. Nevünk Alex D, ami természetesen Dentont takar – valamilyen módon kapcsolatban állunk a világ történelmét meghatározó Denton-fivérekkel; az viszont csak a végjátékra derül ki, hogy egész pontosan milyen természetű is ez a kapcsolat…

A Deus Ex Invisible War a 2004-es év első nagy durranása és csalódása is egyben

A történet hasonló mederben folyik tehát, mint az előző részé, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy nem olyan érdekes, nincsenek benne olyan meglepő fordulatok. Itt is mindenki szervezkedik, szövetségeket köt, és rúg fel, de az egész történet meglehetősen lapos. Több nagy fordulat is van a játékban, de ezek egyike sem túl hatásos, vagy legalábbis nem találják túl hatásosan. Például mikor végre találkozunk JC-vel, és elmesél néhány dolgot a múltról… nem volt izgalmas, nem szögezett a székhez, mint a KOTOR hasonló nagy meglepetése. Nem igazán tudom megmagyarázni ezt, de az általam olvasott tesztek legtöbbje is megemlíti



Célozgatunk itt nyakra-főre

Hekk Elek, az ezermester

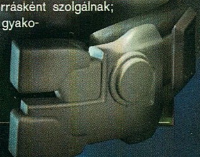
"Azt hiszed, te vagy a Blade Runner?"

Ők, a robotok

Az Invisible Warban nagy szerepük van a különféle robotoknak, mindenképpen fel kell készülnünk ellenük. Legyen szó a legkisebb Spider Botokról (ilyeneket mi is használhatunk, ha felszedjük a megfelelő gránátot – ebből elhajítás után kel ki a mechanikus pók), vagy a hatalmas RB-76-os katonai lépegetőről, biztos meg fog velük gyűlni a bajunk. A kisebbek a legváratlanabb helyekről bukkannak elő, frászt hozva ránk, míg a nagyobbak puszta tűzerejükkel képesek néhány másodperc alatt ledarálni minket. A sima fegyverek nem túl effektívek ellenük, igazi eredményt akkor tudunk elérni, ha EMP-vel csapunk le rájuk.

Mindegy, hogy fegyverünket szereljük fel a megfelelő kiegészítővel, vagy EMP gránátot használunk, esetleg a Mag Rail puska másodlagos erejét vetjük be, óriási sebzést fogunk okozni a robotoknak. Kicsit trükkösebb megoldás a Scrambler gránát használata, ezzel ugyanis az irányító programokat zavarhatjuk meg, így szövetségeseik ellen fordíthatjuk a harci droidokat. A biomodok is segíthetnek – a Thermal Masking láthatatlanná tesz minket a szemükben, a Bot Dominationnal pedig átvehetjük felettük az uralmat. Néha a számítógéprendszerek hackelése is segíthet, a nagyobb gépeket általában így is leállíthatjuk.

Említést kell még tenni a segítő robotokról – a sárga Repair Bot a bioenergiánkat tölti vissza, míg a MedBot életerőnket. Ezek automatikusan segítenek, így kimeríthetetlen utánpótlás-forrásként szolgálnak; kár hogy nem túl gyakoriak…



Már látszik a fény az alagút végén

ezt, tehát nem az én esetleges fásultságom számlájára kell írni. Mindehhez hozzátartozik, hogy az átvezető jelenetek pocsékul vannak megvalósítva mind látványban, mind hangban. A párbeszédek rendkívül akadozóak, még akkor is több másodperc telik el a két fél mondatai között, amikor heves vita zajlik közbevágásokkal. Ráadásul sikerült néhány teljességgel tehetségtelen figurát megnyerni a főbb szerepekre: én a falra másztam Alex fahangjától. Komolyan mondom, a Barátok Közt ripacs túljátszásai jobbak, mint ez az álmosító beszéd – bármi történik, még ha a legdurvább dolgok is zajlanak körülöttünk, akkor sem hallani semmiféle érzelmet. Szerencsére a torzított hangok, pl. a robotoké, vagy az omar kereskedőké jobb lett, ezekhez rendkívül jól eltalált effekteket használtak. E probléma mellett eltörpült, hogy a beszélgetések megvalósítása is gyenge: minden mondatnál változik a kamera állása, de sokszor bután kiválasztott helyekre áll be, ahonnan kifejezetten csúnya a látvány – nem értem, hogy miért nem lehetett mozgó kamerát alkalmazni, mint mondjuk a Final Fantasykben.

Rendszerváltás

A legnagyobb változás a fejlődési rendszert érte. Az eredetiben voltak fejleszthető képességeink, melyek szabályozták, mennyire pontosan tudunk célozni egy fegyverrel, vagy mennyi multitoolt kell felhasználnunk egy számítógép feltöréséhez. Ezt egészítették ki a beültetések, melyek fizikai képességeinkre hatottak: erősebbek vagy gyorsabbak lehettünk általuk. Na, ezt el lehet felejteni, ezek kombinációjából jött létre a biomodok rendszere. Testünk öt részre van osztva (fej, agy, csontváz, karok, lábak), melyeket nanotechnológiával – biocaniserek gyűjtésével – lehet megerősíteni, és fejleszteni. Minden testrészünknél három lehetőség van, ezekből kell egyet választanunk. Példának okáért a csontvázunk erősítésénél választhatjuk az Agressive Defense Drone-t (ez egy kis repülő golyó, ami még biztonságos távolban felrobbantja a felénk lőtt rakétákat illetve gránátokat), a robotok és kamerák számára láthatatlanná tevő Thermal Maskingot, vagy az Electrostatic Discharge nevű képességet, mellyel közelharci támadásaink elektromágneses sebzéssel gazdagodnak. A rendszert bonyolítja, hogy a három képesség egyikét csak feketepiacról származó biocanisterekkel lehet fejleszteni, ezek kicsit ritkábbak. Amennyiben meggondoltuk magunkat, természetesen cserélhetünk, de a már felhasznált biocanisterek elvesznek. Ez egyébként nem akkora probléma, már nagyjából a játék felénél mind az öt képességünk a maximális hármas szinten lesz, nekem tíznél is több felesleges biocaniserem volt a befejezéskor. Emlékszem, az eredeti Deus Exben mekkora kincs volt minden egyes augmentáció; itt meg a földön szétszórva találhatjuk meg őket…

Megváltozott a tárgyak tárolásának megoldása is. Aki játszott az eredetivel, emlékszik arra a rácsra, ahol állandóan rendezkednünk kellett, hogy egy-egy újonnan szerzett tárgy beférjen. Ennek vége, most minden tárgy, a miniatűr gránátoktól kezdve a rakétavetőig egyetlen helyet foglal. Összesen 12 helyünk van, hat az övünkön és hat a hátizsákban (előbbiek között játék közben is váltogathatunk, utóbbiak használatához be kell lépnünk az inventoryba). A 12 hely ugyan növelhető az egyik biomodifikációval, de ez még így is túl kevés, hiszen vannak kötelező dolgok, melyek nélkül nem sokáig maradunk életben: két-három fegyver, EMP gránát, gyógyító kütyü, bioenergiát visszatöltő kütyü, kaja, multitool (ez szolgál a zárak és számítógépes rendszerek feltörésére – most tehát nincs szükség külön szerszámra a zárakhoz). Szerencsére a fegyverek kiegészítői nem foglalnak helyet, ezeket szabadon lehet gyűjtögetni – a leghasznosabb talán a plusz EMP sebzést nyújtó, a használt lőszer mennyiségét csökkentő és a nagyobb szórással területre ható sebzést biztosító (a teljes listát megtaláljátok a végigjátszásban, a biomodokkal együtt!). A lőszer megoldása is nagygenerálon esett át; vége a különböző kaliberű, különböző fajtájú töltényeknek (pedig a robotok ellen használható sabot mennyire értékes kincs volt!), minden fegyver ugyanazt használja. Legyen szó kábító botról, lángszóróról vagy éppen shotgunról, minden ugyanazt az ammo-tartalékot fogyasztja, csak éppen eltérő mértékben. Ennek indokát véletlenül találtam meg egy könyvben leírva: a lőszercsomagok valójában apró nanorobotokat tartalmaznak, melyeket a fegyver alakít át a szükséges anyaggá. Ez egyrészt kényelmes a játékosnak, mert így bátran lehet váltogatni a fegyverek között, ami több taktikára, jobb alkalmazkodásra ad lehetőséget – viszont nagyban csökkenti a feszültséget. Amikor az első részben elfogyott a 7.62-es lőszer, kénytelen voltam átváltani pisztolyra, és ezzel együtt óvatosabb stílusra; a mesterlövész-puska minden golyója féltett kincs volt, melyet csak a legnehezebb helyzetekben használtam fel – na itt most mindez hiányzik…

Játékstílusok

Harvey Smith sok interjúban mondta el, hogy egy játék nem attól szerepjáték, hogy van karakterlapunk és lehet szintet lépni, hanem attól, hogy a játékos egy előre megalkotott világban meghozhatja saját döntéseit, és az elé táruló problémákat úgy oldja meg, ahogy csak akarja. Nem akarom magam Mr. Smith szintjére helyezni, de nekem ettől kicsit eltérő a véleményem, szerintem egy szerepjátékban igenis szükség van a fejlődésre, a játékos jutalmazására. A DX2-ben ezt nem nagyon találtam meg, hiszen már a játék elején megvolt minden fegyverem (jó, a rakétavetőt csak később lehet megszerezni, de arra meg nem volt szükségem…), a közepére már mindegyiket elláttam kiegészítőivel, és maximumon volt minden biomodom. Innentől kezdve már nem változott a játék képe, tulajdonképpen végig ugyanúgy küzdöttem le az akadályokat (megjegyzem, ezek sem lettek változatosabbak, csak egy új nehézgyalogossal szembesültem).

A fejlesztők leggyakrabban használt szava a nemlinearitás volt, meg akartak adni a játékosnak mindent, hogy saját maga oldja meg a feladatokat. Ígértek mindent: hogy az árnyékban osonótól a Rambó-jelleműig mindenki megtalálja számításait. Egyik legnagyobb csalódásom éppen ezzel kapcsolatos: ugyan tényleg többféle módon lehet kezelni az apróbb kihívásokat (hogy miként jutunk be egy szobába, vagy mit teszünk figyelő kamera ellen), viszont a meghatározó, nagy jelentőségű eseményekbe nincs beleszólásunk. Igaz, a végén négy különféle befejezés vár ránk, de az utolsó 15 percben dől csak el, melyiket kapjuk, addig akármit is

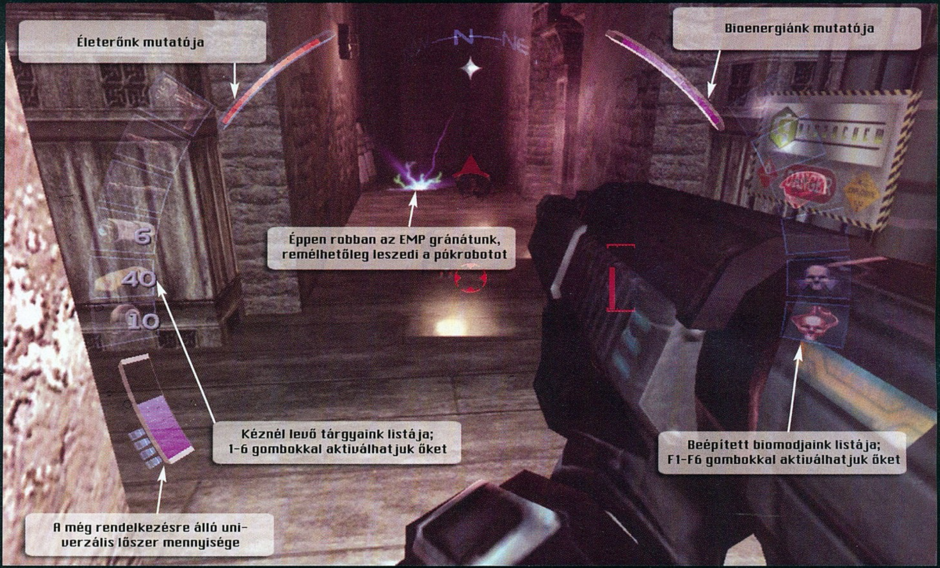
JC szókincse nem bővült sokat az elmúlt években…

Választanunk kell..

Ahogy azt a Deus Ex első részében is megtapasztalhattuk, rengetegen küzdenek a világ feletti hatalomért, és céljaikhoz mind minket akarnak felhasználni. Így van ez az Invisible Warban is: többen versenyeznek kegyeinkért, bármelyiküket választhatjuk, és bármikor meggondolhatjuk magunkat.

Az első csoportosulás a WTO, akik az Összeomlás utáni világ feltámasztásáért harcolnak – újra akarják szervezni a gazdaságot, a politikai és társadalmi struktúrát, egyszóval a régi kapitalista világkép lebeg szemük előtt. Velük teljesen szemben áll az Order, akik vallási alapokra akarják helyezni az új világrendet. Vezetőjük, akit Őszentsége néven ismernek, minden alkalmat megragad, hogy a WTO hideg, számító rendszerét bírálja. Az egyház tagjait a szemükbe húzott csuklyáról lehet felismerni, no meg arról, hogy azonnal ájtatos szöveggel támadnak le, amint megközelítjük őket – meggyőzőképességük erejét időnként lángszóróval egészítik ki… A két brigád ellenségeskedésében új szint képviselnek a Templomosok, akik a 800 évvel korábban beszüntetett lovagrend tagjainak vallják magukat. Meglehetősen agresszívak, az ő elméletük szerint a mi biomodjaink a tiszta és szent emberi test megrontását jelentik. Ezt a bűnt pedig csak egyféleképpen lehet megtorolni: halállal.

Mindegyikük másként viszonyul hozzánk, mindegyikük más megbízásokkal lát el, és mindegyiküknek rengeteg takargatnivalója van. Bármelyikük mellett is tesszük le voksunkat, hamar kiderül, hogy hazugságok hálójával leplezik valódi céljaikat: semmi sem az, aminek látszik. Hogy csak egy példát említsek: egyáltalán nem biztos, hogy az Összeomlás óta szinte teljesen elfeledett Illuminati elenyészett a régi világgal együtt…

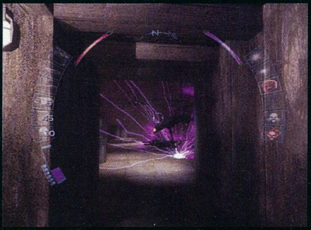


teszünk, ugyanúgy eljutunk ehhez a választáshoz, és ugyanúgy ez a négy út áll előttünk. Érdekes, hogy egy interjúban Warren Spector is elismerte ezt, ő makrolinearitásnak nevezte a megoldást, miszerint mindenki odaér a küldetések végéhez, csak esetleg másképpen. A linearitás tehát létezik, csak nem a küldetéseken belül, hanem azokon kívül. Sokat lehetne vitatkozni, hogy ez jó-e – vitatkoztunk is, főleg Laa-Yosh-sal –, és valószínűleg mindenkinek más lesz a véleménye. Laa-Yosh például azt mondta, hogy szerinte túl sokat vállaltak a fejlesztők, azért nem áll össze a kép, a játékmenet. Én azt mondom, túl keveset vállaltak: ha a mantraként ismételt nemlinearitás az egész játékot áthatja (mondjuk végleg lehet szakítani egyik-másik frakcióval, a visszafogadás reménye nélkül), mindenkinek sokkal jobban bejött volna az Invisible War.
Így viszont nincs súlya döntéseinknek; minden visszatartó erő nélkül keresztbe lehet tenni mindenkinek, mert tudjuk, hogy nem vághatunk el minden szálat. Még ha ránk is küldenek két verőlegényt, a következő sarkon már együtt bratyizunk a vezetőkkel.

A küldetések megszerzésével is voltak problémáim. A különféle társaságok vezetői bármikor bejelentkezhetnek infolinken keresztül, hogy elmondják kívánságaikat. Azt viszont nem értem, hogy miként figyelnek minket. Mondjuk az a feladatom a WTO-tól, hogy hozzak el egy fegyvert, míg az Order az azt kifejlesztő tudóst akarja megöletni. Ha megölöm a fickót, azonnal beszól a WTO-s fickó, hogy miért tettem ilyet. De honnan tudja meg, könyörgöm!? Vagy: végrehajtok valamit, mire kiírja a program, hogy megoldottam egy küldetést – teljesen logikátlan a dolog. Például belopakodtam a kairói Tarsus akadémiára, és feltörtem a központi számítógépet. A kamerák kikapcsolása mellett volt egy olyan opció is, hogy „Mina Ameer felvétele az iskolába". Rákattintottam, mire kiderült, hogy ez egy küldetés volt, csak én nem találkoztam előtte Minával, aki megkért volna, hogy intézzem el felvételét – viszont az opciót azért megkaptam, és utólag még a küldetést is. Hihetetlen, hogy ilyen primitív hibát ekkora kaliberű játékban bennhagynak!

Bár az Invisible War grafikája technológiailag előremutató, úgy érezzük, a gépigénye indokolatlanul magas - vélhetőleg a siettetett megjelenés miatt maradt el az optimalizálás...

Az egyes problémák megoldása sokféleképpen lehetséges, azzal a hibával, hogy a játék nem jutalmazza a trükkösebb, kacifántosabb megoldásokat. Nincsenek olyan részek, ahová csak így, vagy csak úgy lehet eljutni, nem kapunk elismerést a stílusos cselekedetekért, és minden esetben ugyanaz a jutalmunk. Ilyen körülmények között ugyan lehet különféle megoldásokat keresni, de én nem éreztem elég motivációt. Ha például mindent a lopakodásra


Mikrobi kicsapta a biztosítékot

Az nem lens flare, hanem az egyik leghasznosabb kütyünk

Más vélemény

A Deus Ex: Invisible War talán a legjobb dolog, ami idén a játékiparral megeshetett. Végre egy játék, ami a klónozott folytatások és sikerreceptekre épített tucattermékek közül kiemelkedve újítani mer, ami újabb lépést tesz a számítógép által biztosított csaknem korlátlan lehetőségek kihasználása felé. Végre egy játék, ami nincs az elsőtől az utolsó másodpercig scriptelve, formára igazítva; ahol a játékos feladata túlmutat a soron következő, előre megrendezett jelenet megkeresésén. Végre egy játék, ami nem sablonokból építkezik, ami fel tud vetni elgondolkodtató kérdéseket.

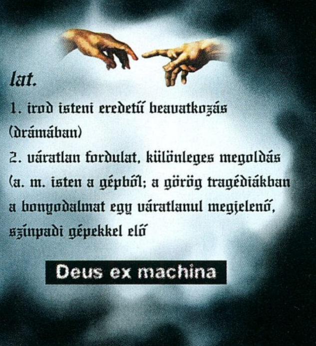
Természetes, hogy mindennek ára is van. A játéktechnikai elemeket, a kezelőfelületet áramvonalasították – bár az még nem feltétlenül rossz, ha a veterán játékosokon kívül mások is bátran leülhetnek a program elé. De a rajongók ezúttal minden korábbinál élesebben szembesülhettek azzal, hogy ők a kisebbség a piacon… A párhuzamos Xbox-PC fejlesztés pedig már érezhetőbb, fájóbb kompromisszumokat is szült. Végül a legnagyobb hátulütő a legnagyobb előny is egyben: túl sok az innováció. Túl kevés volt az idő, nem volt mód az újítások megfelelő kibontására, elegendő tartalom elkészítésére.
A Deus Ex: Invisible War az év legellentmondásosabb játéka, de ennek ellenére – vagy épp ezért – vétek lenne kihagyni.

Laa-Yosh

A templomos lovagrend modernizálta magát

Így könnyű lesz megnyerni a fegyverkezési versenyt

teszünk fel (ironikus, hogy a nagy dérrel-dúrral bejelentett valós árnyékolásnak ebben nincs szerepe, csak a biomodok segíthetnek), nem kapunk semmilyen jutalmat, csak szívunk. Szívunk, mert gyors ütemben használódik a bioenergiánk, és akkor is csak magunkkal szúrunk ki, ha életben hagyunk ellenfeleket, és elsuhanunk mellettük – mert lehet, hogy visszafelé is ott kell elmennünk.
Amikor kamera által őrzött területen kell átkelnünk, sok megoldás közül választhatunk: szét lehet lőni, hatástalanítani multitoollal, a türelmesek dobozok tologatásával magukat folyamatosan takargatva kerülhetik el a látómezőbe kerülést, a megfelelő biomodifikációval elrejtőzhetünk előle, vagy a rendszert meghackelve kikapcsolhatjuk. Ez szép és jó, de a kikapcsolás egyértelműen jobb, mint a többi módszer, hiszen nem használ sem lőszert, sem bioenergiát, hangja sincs – miért használnénk mást? Néha később találjuk meg a számítógépet, mint a kamerát, ilyenkor más megoldást kell keresnünk. Szóval tényleg vannak eltérő módszerek, de a visszajelzés hiánya miatt az esetek túlnyomó részében úgyis a legegyszerűbbet fogjuk használni. A környezetet megalkották kellően interaktívra, a játékos próbálkozhat is, de egyelőre nincs sok értelme a kísérletezésnek.



deusex.zip

A másik nagy problémám a játékkal, hogy túl rövid lett. 12 óránál kevesebbe telt, mire első alkalommal végigjátszottam. Igaz, ehhez hozzászámolhatunk egy-másfél órát az újratöltések miatt, viszont ebben majd minden küldetés megoldása benne van, ráadásul mindenhol mindent felderítettem. Ha valaki nem ilyen alapossággal vág neki, akkor lemehet tíz óra alá is, ami hol van az eredeti Deus Ex 30-40 órás idejéhez képest? Bár meglepő, de ez is direkt van: a Spector-Smith duó ugyanis túl hosszúnak tartotta az első részt: így egyik fő céljuk a tömörítés volt. Kevesebb, de jobban kidolgozott karaktert akartak, kisebb, de részletesebben megformált pályákkal. Hát, tényleg kevesebb lett a szereplő, de nincsenek jobban kidolgozva. Nincsenek szimpatikus, megkedvelhető alakok (emlékeztek Morte-ra a Planescape Tormentből?), nincsenek igazán utálható gonoszok (mint Bob Page az első Deus Exből) – egyszerűen nincsenek karakteres karakterek. Ironikus, hogy Harvey Smith éppen a jellegzetes, megjegyezhető ellenfelekről írt tanulmányt a Gamasutra weboldalon; ugyanis szerintem ezek nagyon hiányoznak a játékból. Mivel nem lehet kivel azonosulni, nem lehet kit szívből gyűlölni, a játékos nem érez semmi különöset, amikor megtesz valamit. Nem kell félreérteni, nem akarok én fekete-fehér személyiségeket, de nézzük meg a KOTOR-t; ott a sith-ek nyilvánvalóan gonoszok, a jedik pedig jók, mégis, bármelyik mellé állhatunk, és minden döntésünknek megvannak a következményei. Amikor a sötét oldalon játszottam végig, néha csak komoly belső tusakodással birtam rávenni magam, hogy megtegyek valami gonosz dolgot… A DX2-ben nincs ilyen, ráadásul, mint mondtam, nem is kötelezhetjük el magunkat egyik oldal felé sem, hiszen a többiek akkor is küldetésekkel zaklatnak, ha már egész légiónyi katonájukat mészároltuk le.

A pályák is jóval kisebbek lettek, mint az eredeti rész gigantikus helyszínei. Ott pont az adta meg a dolog

Lehetetlen hogy ez az Unreal!

Játéktechnikai újításai mellett a Deus Ex 2 grafika szempontjából is úttörőnek számít, ez ugyanis az első játék, ami teljesen valós árnyékolási és per-pixel megvilágítási rendszert használ: stencil bufferes volumetrikus árnyékokat, majdnem minden felületen bump mappinggel kombinálva. Kicsit érthetőbben fogalmazva: a pályákon az összes fényforrás valós időben generált árnyékokat vet – ez egységesebb, élethűbb és tetszés szerint változtatható fényviszonyokat eredményez, mint a korábbi, textúrákba beleszámolt statikus lightmapek. Érdekes még a Bloom filter, ami a textúrába renderelés (egyelőre összeférhetetlen az antialiasinggel!) és utólagos képfeldolgozás egyik legegyszerűbb formája: fényudvarokat hoz létre a lámpák körül, és finoman elágyítja a képet. A DX2 pengeéles árnyékainál ez kifejezetten hasznos – de sajnos félő, hogy a jövőben kicsit túlerőltetik majd használatát.

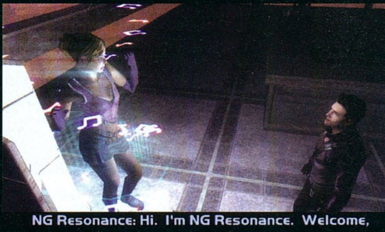
Technikai szempontból a grafikus motor működése szinte teljesen megegyezik a Doom 3-mal; így a hardverigény szempontjából is ízelítőnek tekinthető. Az viszont jól látható, hogy az id grafikusai sokkal jobban élnek bővülő lehetőségeikkel...

A 3D engine meglepő módon a jól ismert Unreal Warfare, de az ION Storm lelkes programozói alaposan átdolgozták, akárcsak az audio-alrendszert; utóbbi már képes a hang terjedésének követésére is. Ezeket az újításokat egyébként a DX2-vel párhuzamosan készülő Thief 3 tette indokolttá, ahol minden bizonnyal sokkal nagyobb szükség lesz majd rájuk. Az engine fejlesztési költségeit így eloszthatták a két projekt között, és ennek köszönhetően több pénz maradt a játékok fejlesztésére. Szóval hol is van az a Thief 3?

Laa-Yosh

Omarék nem túl szépek, de jó velük jóban lenni

Pedig Picassót nem is láttam a credits listában...



Ha az ember hologramokkal beszélget, az súlyos?

realizmusát, hogy óriási területek voltak lemodellezve, ahol szabadon garázdálkodhattunk. Most tizedakkora helyszíneket kapunk, és hiába vannak grafikailag részletesebben kidolgozva, ez akkor sem tett jót a játéknak. Például az előző részben is voltak szellőzők, amelyekkel zárt ajtók mögé keveredhettünk, és itt csak több lett belőlük – mindez azt jelenti, hogy kis túlzással a játék felét a szellőzőkben töltjük majd.

Végjáték

Most, hogy hat oldalon keresztül szapultam szegény Deus Ex: Invisible Wart, elmondom, hogy megérte végigjátszani. Sokszor felidegesített a hibáival, sajnáltam, hogy rövid, de az általa nyújtott szabadság azért igen élvezetes. Egyszer például ládákból tornyot építettem, hogy átmászhassak egy falon. Sok értelme nem volt, egy multitoolt spóroltam fél órányi szenvedéssel – de legalább meg lehetett csinálni! Egyébként a fizika tökéletes a tárgyak tekintetében, jó volt látni, ahogy a meglökött hordók valósághűen billennek oldalra és gurulnak le a lejtőn; értelme sajnos nincs, sehol nem lehet ezzel megkönnyíteni az életünket. Állítólag egy tesztelő úgy ölt meg valakit, hogy egy égő hordót gránáttal pattintott rá – ez azért kicsit erőltetett, és ha ez a legnagyobb haszna a Havoknak, akkor kár volt ennyit szórakozni vele. Ugyanez mondható el az árnyékokról is: szép, amikor meglökünk egy plafonról lógó égőt, és árnyékok táncolnak a szobában, de ez sincs hatással a játékmenetre. Cserébe ez a két dolog úgy megküldi a rendszerkövetelményeket, hogy csak a legjobb gépeken fog rendesen futni (kicsit nevetséges, hogy GeForce 4 a minimum, amikor a Doom 3 is fut – vánszorog – majd GeForce 1-en). Egyébként a játék grafikája változó, néhány rész bitangul ki van dolgozva, mások szedett-vedettek; sejtésem szerint ez a siettetett karácsonyi megjelenéssel van összefüggésben. Laa-Yosh értekezik kicsit a grafikáról külön is, ehhez annyit tennék hozzá, hogy akinek birja a gépe, kapcsolja be a Bloomot, úgy sokkal jobban néz ki a játék. Az új kezelőfelület nekem nagyon bejött, igazából nem értem, hogy a két félkör miért okozott ekkora felháborodást a rajongók között. Akinek nagyon nem tetszik, átalakíthatja a menüben – szerintem könnyen kezelhető, és minden fontos információt ki is jelez.

A mesterséges intelligencia sem ment át akkora fejlődésen, mint hirdették. Ellenfeleink hallanak ez igaz, de sokszor nagyon bután cselekszenek. Amikor próbálgattam, hogy mennyit tudnak, az egyiket megdobtam a társa hullájával. Fél percig izgatottan grasszált fel-alá, aztán napirendre tért a dolog felett; mivel engem nem látott meg. Riadót sem fújt, pedig egy társa véres holtteste vágódott neki a hátának! Máskor átállítottam egy plafonra szerelt ágyút az oldalamra, majd pár lövéssel riasztottam a szobában levő katonákat. Azok kirohantak, elhullottak – elégedett voltam magammal, amig rá nem jöttem, hogy ha lett volna egy kis eszük, a másik kijáraton jönnek ki a teremből, ahová nem tudott volna ellőni az ágyú, és simán felszeletelhettek volna...

Nekem leginkább azok a pici dolgok tetszettek, melyeket nem hirdettek be ilyen nagy garral az alkotók: például az omarok, akik a legdurvább módon alakították át testüket, és már nem is néznek ki emberinek. Ők kereskedők, egyedül tőlük vásárolhatunk – érdemes teljesíteni a küldetéseiket, hogy csökkentsék áraikat. Vagy ott vannak a falon levő kis híradó egységek (forgó földgolyó-hologram képben), melyek mindig tájékoztatnak arról, hogy mi történik a világban (Kairó lepusztult részén veszélytelen levegőszennyezésről beszélnek, a biztonságos archológiában pedig figyelmeztetnek, hogy ne menjünk ki az utcára, mert halálos nanovírusok szabadultak el). NG Resonance is jól sikerült, ő a kor legnagyobb sztárja, akinek hologramja és személyiségmodulja minden bárban megtalálható. Vagy ott van a nagyszerű zene, amit a régi páros, Alex Brandon és Todd Simmons alkottak (korábban az Unreal és a Tournamentek dallamait is ők hozták össze); mindig kellő intenzitással szól, és sokkal többet tesz a hangulatért, mint bármi más.

Az első patch sok kellemetlen dolgot javított ki (könnyebb a menükben kotorászni, végre van gyorsmentés, nincsenek olyan bumfordi nagy betűk, mint amiket a patch-elés előtt kilopott képeken láthattok, és a pisztoly is kap plusz sebzést fejlövés esetén stb.), mindenképpen telepítsétek fel!

A Deus Ex: Invisible War sajnos korántsem olyan forradalmi játék, mint elődje. A változások nagy részét a rajongók fanyalgással fogják fogadni, és az új dolgok nagy része is kicsit felesleges csillivilli effektnek tűnik. Mindezek ellenére érdemes végigjátszani, ha másért nem, hát azért, hogy képben legyünk, amikor érkezik a harmadik rész, amely remélhetőleg ismét korszakalkotó lesz – ha meghallgatják a rajongók panaszait, és igyekeznek azokat beledolgozni a következő részbe!

Grath

81%

grafika	23/25
zene	10/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	11/15
összhatás	**4/5**

\+ – Sokféleképpen megoldható feladatok
– Látványos grafika

− – Nem ér fel az eredetihez
– nagyon rövid

Star Wars KOTOR 96%
Deus Ex 95%
Arx Fatalis 75%

Minimum gépigény: P4 1300, 256 MB RAM, 32MB-os videokártya, 2 GB HDD

ION STORM

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

A JÁTÉKKAL KAPCSOLATBAN AZ ÉLŐ LEGENDA WARREN SPECTORRAL, ÉS A DEUS EX-SOROZAT VEZETŐ DESIGNERÉVEL, HARVEY SMITH-SZEL BESZÉLGETTÜNK.

HARVEY

PC Guru: Mit gondoltok, mik voltak az első Deus Ex legfőbb hibái és erényei?

Harvey Smith: A legsúlyosabb hibák a grafikus motor teljesítményével (konkrétan az alacsony framerate-tel), a mesterséges intelligenciával, az akciórészekkel és a grafika minőségével kapcsolatban voltak. A legnagyobb erénye pedig az, ahogyan a játékosnak szabad kezet ad a problémák megoldásához, és támogatja az improvizációt. Azt hiszem, a sztori is nagyon jól sikerült, és hozzájárult ahhoz, hogy a játékos el tudjon merülni a Deus Ex világában.

Warren Spector: Egyetlen dolgot emelnék még ki: a hozzáférhetőség kérdését. Rengetegen imádták a Deus Ex szabad játékmenetét és újszerű stílusát, de sokan voltak olyanok is, akiket a kezelőfelület bonyolultsága vagy a játék összetettsége elriasztott. A második résznél az egyik elsődleges célunk az volt, hogy ne csak a rajongók, de az alkalmi játékosok számára is élvezhetőt alkossunk.

PC Guru: Warren, miért döntöttél úgy, hogy nem te vezeted a Deus Ex 2 projektet?

Warren Spector: Mind az Eidos, mind az ION Storm vezetése a cég növekedése mellett döntött, én pedig szerettem volna a párhuzamosan futó másik projektünkbe, a Thief harmadik részébe is belefolyni. Azt pedig már régen megtanultam, hogy egy projekt vezetése abszolút teljes embert kívánó feladat, és képtelenség napi szinten kézzel irányítani mind a két játékunk fejlesztését. Másrészt... attól a perctől, ahogy elkezdtünk gondolkodni a Deus Ex folytatásán, úgy éreztem, hogy túlságosan konzervatív vagyok, és nehezen tudok elszakadni az első résztől. Jót tett a vérfrissítés a csapatnak, ez biztosította, hogy a játék világa és maga a játékmenet is tovább tud fejlődni.

> **"A Deus Ex 2 alaposan megosztotta a rajongókat. Egyesek imádják, mások csalódtak benne."**

PC Guru: Milyen volt a játék fejlesztése? Utólag jó választásnak bizonyult az Unreal motor?

Harvey Smith: Az Unreal engine egyszerre volt áldás és átok – mindenesetre a fejlesztés végére az eredeti kód zömét teljesen újrairtuk...

Warren Spector: Az Unreal motor nagyszerű kiindulási pont volt, stabil alap, amire építkezhettünk. Rengeteget küzdöttünk például a saját renderer rutinunk megalkotásával. Sok időbe és energiába telt, de megérte, mert ennek köszönhetjük egyedi fény-árnyék kezelő rendszerünket, ami nemcsak jól néz ki, de a játékmenetet is befolyásolja.

PC Guru: Megesett-e a fejlesztés során, hogy az Xbox-verzió miatt kellett eltérnetek az eredeti elképzeléseitektől (például a kezelőfelület, vagy a kódok begépelésének automatizálása gyanús ebből a szempontól...)?

Harvey Smith: Nem, mindkét említett újítás azelőtt született, hogy az Xbox-változat egyátalán szóba került volna... A Jared Carr által, az emberi szem felépítése alapján tervezett kezelőfelület szerintem egyszerűen gyönyörű! A kódok kézzel való bepötyögése pedig nem ad plusz játékélményt, akkor is automatizáltuk volna, ha nincs xboxos verzió.

PC Guru: Sok játékos úgy gondolja, a játék „le lett butítva". Bár ez talán erős kifejezés, kétségtelen, hogy sok egyszerűsítésen esett át a játék (nincs képzettség-rendszer, minden fegyver ugyanazt a lőszert használja). A reakciókat látva utólag jó ötletnek tartjátok ezt?

Harvey Smith: Szerintem az uniformizált lőszer éppen hogy összetettebbé teszi a játékot, hiszen, mivel minden fegyver ugyanazt használja, a játékosnak sokkal óvatosabban kell bánni a lőszerrel. Az Invisible War játékmenete a Deus Ex első részénél sokkal improvizatívabb és mélyebb. A kezelőfelület leegyszerűsítése szándékos, a célunk az volt, hogy míg a játékmenetet összetettebbé, addig a kezelést egyszerűbbé tegyük. Eleinte sokan félreértették a szándékunkat, de a játék megjelenése azt hiszem, meggyőzte az embereket, hogy szó sincs butításról...

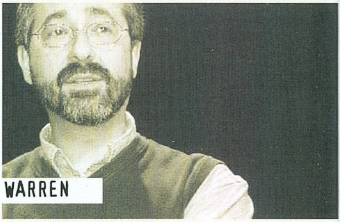
Warren Spector: A butítást kiáltó rajongók úgy gondolják, a játéktervezés fekete-fehér dolog: vannak 100%-osan helyes döntések, és 100%-osan helytelenek. Azonban ha egy picit megpróbálod a játékot a fejlesztő szemével nézni, hamar rájöhetsz, hogy a játékkészítés titka a kompromisszumok meghozatala. A kérdés tehát nem az, hogy valamiféle csalhatatlan kozmikus mércével mérve jó vagy rossz döntéseket hoztunk, hanem az, hogy a döntéseink megérték-e a belefektetett energiát. Vajon minden döntésünk ésszerű, indokolt volt-e, és az az őszinte elhatározás vezette-e, hogy jobbá tegyük a játékot? Erre pedig a válasz egy hatalmas, feltétel nélküli „igen".

> "AZ ION STORM AUSTINI CSAPATA JELENLEG A THIEF HARMADIK RÉSZÉNEK UTOLSÓ SIMÍTÁSAIT VÉGZI. HIVATALOS BEJELENTÉS MÉG NEM TÖRTÉNT A KÖVETKEZŐ JÁTÉKUKKAL KAPCSOLATBAN, DE WARREN NEKÜNK ELÁRULTA, HOGY A DEUS EX HARMADIK RÉSZÉN DOLGOZNAK..."

PC Guru: Miért vágtátok ki a képzettségi rendszert a játékból? A fejlesztés kezdetétől ez volt a terv, vagy menet közben döntöttetek így?

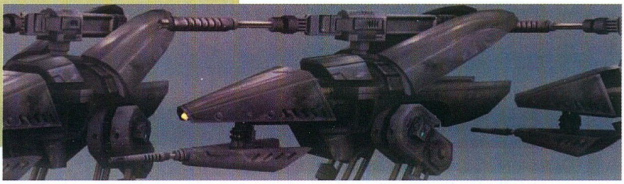
Warren Spector: A képzettségek elhagyása volt az egyik legelső döntésünk a játék kezdeti tervezési fázisában. A biomod-rendszerre való átállás nagyobb irányítási lehetőséget adott nekünk a játékos fejlődése felett, s ezáltal lehetőséget arra, hogy jobban kontrolláljuk, a sztorihoz igazítsuk a játékos fejlődésének tempóját (azaz konkrétan megszabhattuk, hogy mikor jutalmazzuk a játékost egy-egy újabb biocanisterrel).

Harvey Smith: A Deus Ex első részében a képzettségek illetve a beültetések rendszere tulajdonképpen ugyanazt a célt szolgálta: a karakter fejlesztését. A második részben a két rendszert összevontuk, így született meg a biomodokra épülő karakterfejlesztés. Úgy gondolom, ezzel a játékélmény egy milliméternyi csorbát sem szenvedett. Egy példa: a Deus Exben ott volt a Hacking képzettség – az Invisible Warban ott a Neural Interface biomod. A kettő alapvetően ugyanúgy működik, csak a második rész megoldása kezelőfelület szempontjából egyszerűbb, elegánsabb, ráadásul a számítógépek feltörése mellett más lehetőségeket is nyújt az intarakcióra.



WARREN

PC Guru: Úgy éreztem, aránytalanul nehéz a játék, ha úgy akarok haladni, hogy nem ölök meg senkit – egy idő után fel is adtam ezt a próbálkozást. A sokkoló sok lőszert fogyaszt, a közelharci fegyverek használata nagyon nehéz, a játékos egyetlen reménye a Biotox Attack Drone és a Boltcaster... Tulajdonképpen lehetséges úgy végigjátszani a DX2-t hogy nem ölök meg senkit?



Harvey Smith: Igen, több teszterünknek végigvitte így a játékot. Ha feltelepíted a patch-et, sokkal könnyebb dolgod lesz, az módosítja az alapjátékban hibásan behangolt sokkoló paramétereit...

Warren Spector: Próbáltad már a Deus Ex 1-et végigjátszani ölés nélkül? Na azt nevezem én igazi kihívásnak! Azt hiszem, többet tettünk a pacifista játékosok támogatásáért, mint bárki más a játékiparban... (nevet)

PC Guru: Mi a véleményetek a terrorizmus ábrázolásáról a játékban? A szeptember 11-i terrortámadás miatt változtattatok-e a sztorin, hogy az ne legyen annyira realisztikus? Tapasztaltatok-e ilyen irányú nyomást a kiadó részéről?

Warren Spector: Senki nem próbált minket befolyásolni a terrorizmus ábrázolásával kapcsolatban. Végtére is olyan világban élünk, ahol a terrorizmus a mindennapok kézzel fogható fenyegetése, és egy világszintű összeesküvéseket és politikai-gazdasági-vallási válságot bemutató játékból ezt nem lehet kihagyni. Be kell valljam, azért kicsit tartottam a játék fogadtatásától. Fel voltam készülve arra, hogy a média kereszttüzébe kerülünk amiatt, hogy a játékban „terroristákat" szerepeltetünk úgy, hogy azok akár szimpatikusak is lehetnek a játékos számára, megértheti, és akár egyet is érthet az indítékaikkal, még ha az eszközeiket el is ítéli. Kimondhatatlanul boldoggá tesz, hogy a játékosok és a sajtó felnőtt módjára reagált a játéknak erre az érzékeny pontjára, hagyták, hogy mindenki maga gondolkodjon el a terrorizmusról, mint jelenségről, az azt előidéző körülményekről, meghatározó motivációiról, felhasznált eszközeiről és következményeiről.

HARVEY

PC Guru: A történet (különösen néhány későbbi fordulatnak köszönhetően) meglehetősen sötét hangulatú, akárcsak lényegében az összes befejezés; ezen kívül néhány megoldás és válasz nagyon cinikusra sikerült (NG Resonance, az Order és a WTO valós eredete, a két konkurens kávégyártó cég harca). Ez mennyiben tükrözi a csapat és az írók véleményét a várható jövőről, és a mai valós világról?

Warren Spector: Nem hinném, hogy a Deus Ex és az Invisible War cinikus világképe az alkotók lelkivilágából fakadna... inkább azt tükrözi, ami a mai világban körülöttünk történik. Ha körülnézel a szűkebb vagy tágabb környezetedben, azt látod, hogy az emberek cinikusabbak és reménytelenebbek, mint bármikor a történelem folyamán. Ez minden játékot és minden játékfejlesztőt befolyásol.

PC Guru: A Deus Ex 2 nagyon felnőtt játéknak érződik, nem az erőszak vagy az erotika, hanem a komoly hangvétel és a felvetett kérdések miatt. Tudatosan törekedtek-e erre és miért?

Warren Spector: Borzasztóan örülök, hogy a „felnőtt" jelzőt használtad a játékra! Az Eidos nagyfőnökei valószínűleg nagyon utálnak amiatt, hogy sűrűn hangoztatom: nem akarok gyerekeknek való játékokat készíteni – és ezt a törekvésemet tükrözik is az ION Storm játékai. Úgy gondolom, a számítógépes és videojáték olyan médiává nőtte ki magát, ami egyenértékű a könyvekkel vagy filmekkel, ugyanolyan komoly, reális és fontos témákat, kérdéseket tudunk felvetni és körüljárni. Ráadásul olyan szinten tudjuk bevonni a játékost a történetmesélésbe, ahogyan a mozi vagy a könyvek sosem fogják tudni. Miért lennénk hát témaválasztásban tizenéves fiúk fantáziáinak megvalósítására korlátozva (már azon kívül, hogy ezek a témák garantálják a magas eladott példányszámot...)? Ha az Invisible Warral tényleg sikerült ezen a korláton túllépnünk, én vagyok a legboldogabb ember a játékiparban!

Harvey Smith: Ahogy Doug Church (veterán csapattag az Ultima Underworld óta) szokta mondani, szégyen, hogy a szórakoztatóiparban a „felnőtt" jelző pornót jelez, nem mélyebb gondolatokat...

PC Guru: A játék története nagyban támaszkodik az első részben felderített globális összeesküvésekre és azok következményeire (a Majestic 12 és az Illuminati, az Area 51 stb.), amelyekről alapos kutatásokat folytattatok az első játék készítése során. Mennyire tűnnek fikciónak ezek az infók, nem fordult-e meg a fejetekben hogy némelyik akár igaz is lehet?

Harvey Smith: Természetes emberi tulajdonság, hogy hajlamosak vagyunk ott is összefüggéseket látni, ahol nincsenek... de én nem hiszek a globális összeesküvés-elméletekben.

Warren Spector: Én szintén nem... az összeesküvés-elméletek sokasága nem más, mint a szórakoztatóipar állandó téma-tartaléka. Butaság akár csak egy szót is komolyan venni ezekből a háttérből-irányítja-valaki-az-egész-világot sztorikból.

PC Guru: Kicsit eltérve a játéktól... Óriási felfogásbeli különbség van a japán és a nyugati szerepjáték-fejlesztők között – mit gondoltok, miért lehet ez? Miért koncentrálnak a japánok főleg a karakterek és a játékos érzelmeire, míg a nyugatiak a realisztikus világra, és a szabad játékmenetre?

Warren Spector: A fő különbséget én abban látom, hogy a japán fejlesztők hajlandóak nagyobb kreatív kockázatokat vállalni a játékaikban. Nyugaton nem a fejlesztők ragaszkodnak a realisztikus világokhoz, sokkal inkább a kiadók: egyszerűen olyan a mai üzleti klíma, hogy az ilyen játékok jobban eladhatók. A linearitás és a szabad játékmenet kérdésében pedig... nos, mindenkinek ugyanaz a célja: a játékost izgalmas, érdekes döntések elé állítani. A japánok ezt a karakterfejlesztésen és a harcrendszeren keresztül teszik meg, a nyugatiak pedig a történet elágazásaival. Végső soron mindkét megközelítés ugyanarra irányul: hogy minél nagyobb szabadságot adjanak a játékosnak. A japán fejlesztők talán nem azon az oldalon tartanak, mint mi, de ugyanazt a könyvet olvassuk.

PC Guru: Tervezitek-e a játékhoz multiplayer módot tartalmazó patch kiadását az első részhez hasonlóan?

Warren Spector: Nincsenek multiplayer irányú terveink. Alapvetően egyszemélyes játékokat készítünk, a multit meghagyjuk azoknak a csapatoknak, akik direkt erre koncentrálnak. Jelenleg minden erőnket a következő remek egyszemélyes játékunk előkészítése köti le.

> **"Warren Spector a játékipar egyik élő legendája. Magyar magazinnak most nyilatkozik először."**

PC Guru: Mi a helyzet az esetleges Deus Ex-folytatással? Lesz harmadik rész?

Harvey Smith: Személy szerint – bár imádom az első két Deus Exet – úgy érzem, kész vagyok új kihívások elé nézni...

Warren Spector: (nevet) Engem viszont veled ellentétben még mindig nagyon izgat a Deus Ex világa! A fő problémám nem is az, hogy hogyan tudnék ebben a környezetben valami eredetit alkotni, ami továbblép az első két epizódon... hanem az, hogy két történetem is lenne, amit el szeretnék mesélni a harmadik résszel, és nem tudok dönteni közöttük! Harvey döntése teljesen érthető, ugyanilyen Deus Ex-túlagadolásom volt nekem is az első rész után, és ugyanezért nem vállaltam az Invisible War projekt vezetését. A DX3 projekten ezért egy új vezető keze alatt egy régi veteránokból és lelkes újoncokból álló csapat dolgozik.

PC Guru: Köszönjük az interjút – maratoni Deus Ex 2-összeállításunk a 68. oldalon folytatódik a játék teljes végigjátszásával!

SPELLFORCE THE ORDER OF DAWN

:: fejlesztő phenomic :: kiadó jowood :: web http://spellforce.jowood.com

i **Phenomic – Újonc német fejlesztőcsapat, egyik vezére Volker Weltrich, a Settlers-sorozat atyja. Első játékuk a Spellforce: The Order of Dawn, amely máris azt sejteti, hogy nagy jövő áll még a Phenomic előtt.**

A játékfejlesztők már jó ideje azzal tartják életben a klasszikus valósidejű stratégiákat, hogy szerepjáték-fűszereket kevernek a régen jól bevált, ám mostanra unalmassá vált RTS-receptbe. Hősök, szintlépések, opcionális mellékküldetések színesítik a játékmenetet – csak az a probléma, hogy ma már ezekkel a feltuningolt stratégiákkal is Dunát lehet rekeszteni, miközben csak nem akarnak jönni az igazi új ötletek. Hála a Phenomic stúdiónak, most a Spellforce: The Order of Dawn valamelyest visszaadhatja a játéktervezői kreativitásba vetett hitünket, ugyanis úgy házasítja össze az RPG és a stratégia műfaji jellemzőit, ahogyan eddig játék még nem tette.

> "A Spellforce a real-time stratégia műfaj evolúciójának egy lehetséges útját mutatja meg"

Role Playing Strategy

Az elgondolás voltaképpen végtelenül egyszerű: a Phenomic fejlesztői csupán annyit szögeztek le alapelvként, hogy a Spellforce inkább legyen szerepjáték, mint RTS. Ennek köszönhetően a hősök szerepe jóval kidolgozottabb, mint például a Warcraft III-ban, a stratégiai próbatételek pedig gyakorlatilag egy-egy küldetés teljesítésének feltételeként szolgálnak. A program tehát a szokásos módon, misszióról misszióra vezeti a játékost (a fő cselekményszált kifejtő feladatok mellett elképesztő mennyiségű mellékküldetést találunk), csak a felfedezések, beszélgetések és hősi kalandozások között olykor-olykor kőkemény RTS-betétekben kell helytállnunk – bázisépítés, csapatgyűjtés, védekezés és teljes megsemmisítés garantálva. Ez a fejlesztői mutatvány ismerős, mégis újszerű játékmenettel örvendezteti meg a stratégia- és RPG-rajongókat egyaránt, a kritikusokat pedig jól zavarba hozza (a játék az online sajtótól 50-től 95 százalékig kapott hideget is, meleget is). Engem a német srácok már a koncepcióval levettek a lábamról, és hiába láttunk már jobb RPG-t, mint a Spellforce szerepjáték-fele, hiába gyötörtünk már jobb stratégiát, mint a Spellforce RTS-fele, merészen kijelentem, hogy a Phenomic fura hibridjátéka az év meglepetése.

Tájkép csata után orkon csapott hullákkal

Sziget Fesztivál

A Spellforce: The Order of Dawn szépen kidolgozott fantasy környezetbe kalauzolja a játékost (a hivatalos honlapon combos kis novellából ismerhetjük meg a világ történelmét), jóllehet, e környezet semmi újdonságot nem mutat a „tucatorkok a tucatemberek ellen" típusú ponyvákhoz képest. Annyit talán mégis érdemes kiemelni, hogy tizenhárom hatalmas varázsló múltbéli torzsalkodásainak köszönhetően a világ darabokra hasadt, ezért összefüggő birodalom helyett teleportkapukkal összekötött szigeteken fogjuk rendbe tenni azt a posztapokaliptikus kupleráját, ami vár bennünket. Az összesen 21 darab sziget zöme meglehetősen nagy, nem csak oda, hanem visszafelé is kell majd mászkálni közöttük, és mindegyiken több küldetést kapunk – ezért aki száz százalékosra szeretné teljesíteni a játékot, hetekig el fog szórakozni vele. Ez azért is jó hír, mert a multiplayer opció egyrészt olyan szinten hemzseg a programhibáktól, hogy már a második patch-et hozták ki hozzá (néhány single player hibát is orvosoltak, szóval mindenképpen érdemes feltenni a javító-

EGY JÁTÉKSHOW MARGÓJÁRA:

„Hát ezek meg kik?" – kérdeztem Hancut, amikor a lipcsei Games Conventionön megláttam a lila-fehér démonnak öltözött lánykát és zöldes elfruhába bújtatott hölgytársát. „Valami Spellforce-ot népszerűsítenek" – válaszolta emberünk, aztán ez a „valami Spellforce" szép csendben meg is nyert „valami trófeát", amire az volt ráírva, hogy „A Show Legjobb PC-s Játéka". 2003. augusztusának végén, az európai E3-on nagy neveket nyomott le a Spellforce – a szakmai és közönségszavazatok eredménye annak ismeretében is furcsa, hogy bizonyára sok lokálpatrióta német volt a szavazók között. Elvégre a Spellforce-ot csak egy elfüggönyözött kis sarokban lehetett kipróbálni – miért pont ez a német játék tarolt? Nos, a készítők döbbenetes mozit vágtak össze a program csatajeleneteiből, ráadásul ez az a fajta szórakozás, amely azonnal elvarázsol, és könnyen beletemetkezik az ember – nem túl jelentős hibái csak többórás szórakozás után jönnek elő. Az ott látottak alapján így megérdemelten lett a show sztárja. És a lila-fehér démon is aranyos volt...

Mágusok egymás közt: a varázserő velük van

Az elf település design-ja illik a fantasy-klisékhez

csomagokat), másrészt nincs benne skirmish lehetőség (ami magányos játékosoknak is biztosítaná a magas újrajátszási értéket). Harmadrészt az egész multiplayer üzemmód felesleges plusz, ami csak a játék stratégiai részére megy rá, és a konkurensekhez képest semmi újat, kiemelkedőt nem mutat – szóval ne (spell)forszírozzuk. Az állatokkal, szélben ingadozó fákkal, településekkel és nem utolsósorban összesen 30 értelmes fajjal – állatemberekkel, élőhalottakkal, démonokkal és hasonló jószágokkal – benépesített szigetek végigjárása azonban már önmagában megéri a játék árát.

Hőstermelő

Egy szál szintben esünk neki a kalandnak, de a későbbiekben természetesen olyan tápjancsikká válhatunk, amilyet még nem hordott a hátán Monster Compendium. Egyrészt a legutolsó kis goblingyerek lecsapásáért is tapasztalati pontot kapunk (nem is beszélve a küldetésekről), azokból pedig ugye előbb-utóbb szintlépés lesz, amikor újabb tulajdonság-növelésekre (erő, ügyesség, intelligencia és efféle csacskaságok) és képzettség-felvételekre nyílik alkalom. Mivel a képzettségeken belül is specializálódhatunk, és egy képzettségre több pontot is tehetünk, érdemes szakosodni fegyverre (nehéz, könnyű, távolsági) vagy mágiafajtára (elemi, mentális, fehér, fekete), attól függően, hogy milyen módon szeretnénk karajra bontani a gonosz toposzokat és csatlósaikat (természetesen a városokban székelő kereskedőknél is ennek megfelelően ajánlatos bevásárolni). A hős fejlesztésén kívül a rúnakövek gyűjtögetése is a tápolás egyfajta módja. A köveket a megfelelő szentélyekben használhatjuk, és míg a hős-rúnákkal újabb hérószokat toborozhatunk, hogy erősítsék csapatunkat (ez volna a csatlakozó NPC á la Spellforce), addig a munkás- és épület-rúnákat aktiválva zöld utat kapunk építmények felhúzásához és egységek gyártásához (ez meg az RTS rész). A játékban hat faj (emberek, elfek, törpék, orkok, trollok, sötételfek) rúnaköveit találhatjuk meg, tehát ezek mind játszható fajok, a rúnakövek birtokában mindegyik épületeit, egységeit legyárthatjuk, és lényeinket akár kombinálva is harcba küldhetjük, kihasználva az egyes fajok előnyeit (az elf íjászok-törpe harcosok kombinációban például nem lehet nagyot csalódni). A játékban természetesen a sztori előregörgetése és a mellékküldetések teljesítése után kapunk újabb rúnaköveket, ezért a két játékműfaj folyamatosan váltogatja egymást: amikor már unalmas lenne a szerepjáték, jön egy jó kis stratégiai rész, és amikor attól kezdünk el ásítozni, már mehetünk is tovább újabb kalandokra a játék RPG-oldalán. Legalábbis ez lenne az ideális...

Külön érdekessége a játéknak, hogy kalandjaink során két magyar nevű karakterrel is összefuthatunk. Sándor Greyfell városában titokzatos sírokról tesz említést, István pedig hatodik szintű rúnaharcosként segédkezik küzdelmeinkben.

Az Ismeretlen Balkezes emlékműve

Jó a Rossz ellen, 7357837. csapó

A mágia rossz oldala

...de sajnos hajszál került a levesbe, ugyanis az RTS-betétek túlságosan egyhangúra sikeredtek. Amig a Spellforce kicsit leegyszerűsített, de korrekt szerepjátékot nyújt egyik kezével, addig a másikkal hosszú távon ötlettelen stratégiát ad. Nincsenek kifinomult és a körülmények függvényében változó célok, csak a monoton egységgyártás és gyűjtögetés. Szinte mindig a nulláról kezdünk, és hét különböző nyersanyagot (fa, kő, vas, kaja, manaforrás a mágikus egységeknek, holdezüst a törpéknek és lenya levél az elfeknek) menedzselve kell felépítenünk a bázist, majd ontani a katonákat, esetleg idézni egy titánt is (mostanában nagy divat ez a titánosdi...) és lerohanni az ellent. Ez így favágómunka, illett volna a játékmenet eme részébe is beépíteni néhány pofás alküldetést, sztorielemet. Magyarán: még jobban össze kellett volna mosni a stratégiát és az RPG-trükköket. Ráadásul az egyes fajok nem elég karakteresek, a grafikus megjelenítésen és néhány speciális egységen kívül nem különböznek egymástól, teljesen hasonló stratégiát igényel az irányításuk (még szerencse, hogy az AI-val nincsenek gondok, mind az útkeresés, mind az ellenfél taktikázása korrekt szkripteken nyugszik). Ha már az irányításnál tartunk: belerondít a játékélménybe az is, hogy az Order of Dawn kezelése nem áll helyzete magaslatán. A kijelölési opciók néha bosszantóan bugosak, nagyobb csatákban – márpedig ilyenből bőséggel akad a játékban – pedig igencsak hiányzik az aktív szüneteltetési opció (ilyet már százegy játék harcrendszerében láttunk, legutóbb a Temple of Elemental Evilében). Ez utóbbin a készítők valamelyest próbálták enyhíteni az általuk

A PÓKFAJZAT (SÖTÉTELFEK):
A káosz teremtménye természetesen a sötét mágiával szemben immunis, és mivel elméjének védettsége gyenge, mentális varázslatokkal érdemes próbálkozni, ha felbukkan. Harcban gyors és a titánokhoz viszonyítva nem túl erős, de a közvetlen közelében jó eséllyel megbénulnak az ellenséges egységek.

A KÜKLOPSZ (TROLLOK):
Lassúság, brutálisan sok életerő, páncéltörő ütések és tűz-ellenállás – ez a küklopsz jellemzése dióhéjban. Ha összefutunk vele, mentális varázslatokat alkalmazzunk, és távolról próbáljuk elintézni. Már csak azért is, mert közvetlen környezetében félelmet gerjeszt, amivel meggyengíti támadóit.

A TŰZDÉMON (ORKOK):
Pofátlanul erős titán, ellenfeleket megbénító félelemaurával és lassú mozgással. Mivel tűzben született a szentem, értelemszerűen nem hatnak rá a tűzvarázslatok, az elfek jégmágiájától viszont szó szerint kirázza a hideg. Többször fogunk vele összefutni, mint szeretnénk, az orkok imádják megidézni.

A GRIFFLOVAS (EMBEREK):
Sérülékeny, de jó támadóképességű, rendkívül mobil titán, akire nem hatnak a mentális varázslatok. A sötét mágia az átlagosnál jobban fogja őt, és mivel a gonosz ellen harcolnánk, sajnos ilyet gyakran használnak ellenfeleink. Cserébe meglehetősen jó aurával rendelkezik: harci dühvel ruházza fel az embereket.

A SZIKLAKOVÁCS (TÖRPÉK):
A küklopszhoz hasonlóan csigatempójú, de egy ütéssel gyilkoló kőelementál-szerűség. Frissítő, gyógyító aurájával az egyik leghasznosabb titán, varázslatoktól pedig nem nagyon van félnivalója – kivéve a jég alapú bűvészkedést, amivel könnyen ki lehet iktatni.

AZ ENT (ELFEK):
A két lábon járó fa lassú, de erős és szívós titán, aki megjelenésével növeli a környéken kolbászoló szövetségesek morálját és erejét. Immunis a jég alapú varázslatokra, azonban gyengéje a tűz – ilyen szférájú hókuszpókuszokat érdemes tehát ellene alkalmazni.

A KIHAGYOTT ZICCER:
Hogy a Spellforce fejlesztése mennyire kemény dió lehetett, az is jelzi, hogy egy bizonyos Blizzard nevű csapat foga már korábban beletörött ugyanebbe. A Warcraft III ugyanis eredetileg az RTS-ek és RPG-k egyenrangú ötvözése lett volna, és ha végigviszik a projektet, végeredményül valami olyasmi sülhetett volna ki belőle, mint ezen cikk tárgya. Később a híres-hírhedt kaliforniai fejlesztőcsapat meggondolta magát, és a keményvonalas real-time stratégia felé hajolva hű maradt a gyökerekhez, az RPG-k iránti elkötelezettségét pedig az azóta is készülő World of Warcraftban éli ki. Ezt akkoriban sokan helyes döntésnek vélték, azonban a Spellforce kicsit más szinben tünteti fel a sztárfejlesztők elhatározását. Képzeljük csak el, milyen játék lehetett volna a Spellforce-ból, ha a Blizzard késziti el! Képzeljük el Arthas herceget egy RPG-ben! Képzeljük el, hogy a Warcraft III és a World of Warcraft ugyanaz a játék...

Nem véletlenül hívják a játékot a német Warcraftnak

Pókok és sötét elfek - hol is láttam ezt már?

„click'n'fight"-nak nevezett megoldással, melynek lényege az, hogy nem először kattintunk rá az elvégzendő cselekvésre (jellemzően varázslatra), és aztán próbáljuk vad klikkelésekkel eltalálni real-time csatában a kívánt célpontot, hanem először csapunk le a célpontra, aztán a cselekvésre, így nagyobb biztonsággal kommandirozhatunk. Taps-taps, nagyszerű ötlet, de több száz egység pankrációjakor nem válik be – csak egyszerűbb lett volna beleprogramozni azt az időmegállítást, és akkor mindegy lett volna a sorrend, szép nyugisan kiadhattuk volna parancsainkat... Így ugyanis taktika helyett többnyire a túlerő és a varázslatok szintje dönt.

A Spellforce fejlesztői a program mellett összedobtak egy kártyajátékot is, ami a Spellforce világát mutatja be új oldalról, a játékból megismert szörnyek és varázslatok főszereplésével. A szabályrendszert a hivatalos weboldalról, a spellforce.jowood.com-ról lehet letölteni - mindenképpen érdemes kipróbálni!

Szemrevalós stratégia

Szerencsére a fent felsorolt negatívumok nem annyira vészesek, mint amennyire hisztizek miattuk. Együtt lehet élni az irányításbeli hiányosságokkal, és a játékmenet unalmasabb döccenőin is sikeresen átsegít a látvány. Mert az valami fantasztikus, amikor orditva összecsap két sereg, amelyekben bőven száz felett van az egységek száma, és a titánok rendet vágnak az alacsonyabb rendű hullajelöltek között, majd egymásnak rontanak... A motor, ami mindezt lehetővé teszi, a Krass engine, vagyis az a technológia, amelyik az AquaNox alatt ketyegett. A kamera forgatható, a zoomnak viszont csak öt szintje van: a grandiózus csatajeleneteket követhetjük madártávlatból (szinte a pályasíkra merőleges szemtengellyel), távoli, félközeli és közeli nézetből, valamint teljesen közeli (és nem igazán használható) third person perspektívából, ami egyben a dialógusok lefolytatásának nézete is. Sajnálatos módon a térképek – bár a küldetések szempontjából jól vannak megtervezve – meglehetősen furcsán élnek a motor adottságaival: a 3D környezetben valójában 2D-s pályákon játszunk, mert a harmadik dimenzió adta lehetőségek messze nincsenek kihasználva. A nagy játéktér és a sok egység olyan poligonszámot eredményez, amihez bizony egy gigahertznél és 256 mega RAM-nál kezdődik a minimum gépigény, de aki nagy felbontáson, teljes effektparádéval, gyönyörű dinamikus árnyékokkal és napszakváltásokkal szeretné élvezni a Spellforce-ot, nyugodtan duplázza meg a fenti értékeket. Ez nagyon sok, és eleinte nem is látszik, mire kell a nagy gépigény, de amikor már négy-öt faj képbe kerül, kezdjük megérteni. A modellek és a textúrák egyébként a lehetőségekhez és a műfajhoz képest kifejezetten szépek, egyedül a varázslatok megjelenítésénél éreztem, hogy még dolgozhattak volna az effektmesterek a látványon. A hangokra azt lehet mondani, hogy korrekt iparosmunkák, a zene viszont hiába hangulatos, túl sokszor ismétlődik ahhoz, hogy ne unjunk rá.

Az épületek grafikája roppant épületes.

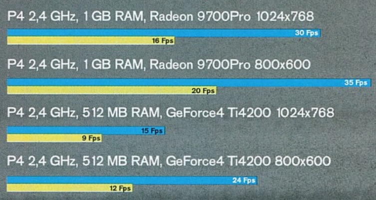
Spellforce feedback

A Phenomic hatalmas fába vágta a harci fejszét, de ez a műfajelegyítő játék kifejezetten jól sikerült – soha rosszabb első fecskét ne lássunk új fejlesztőgárdától! A kivitelezés miatt nincs oka szégyenkezni a csapatnak, a játék atmoszférája a kisebb hullámvölgyek ellenére is magával

SPELLFORCE TELJESÍTMÉNYTESZT

Minimális grafikai részletesség
Közepes grafikai részletesség
Maximális grafikai részletesség

Mérési körülmények: A tesztet a játék Leafshade pályáján, két kb. 20 fős csapat csatája közben mértük az ingyenes Fraps programmal (hozzáférhető a www.fraps.com-on, illetve a DVD mellékletünk Turkáló rovatában).



A Spellforce egyedi játékélményéért cserébe fájdalmasan nagy hardverigénnyel fizetünk: a közepesen erősnek számító GeForce-os konfigurációnkból csak a legalacsonyabb grafikai beállítások mellett tudtunk élvezhető sebességet kicsikarni. Szerencsére a játék grafikus motorja jól skálázható, a leglátványosabb gyorsulást 16 bites színmélységű textúrák használatával érhetjük el. Megjegyzendő, hogy a tesztet csata közben végeztük, ha kevesebb karakter, effekt és tereptárgy van a képernyőn, a sebesség akár 20-30 frame-et is nőhet!

MÁS VÉLEMÉNY:

Az idei lipcsei játékshow-n találkoztam először a Spellforce-szal, és rögtön tudtam, hogy itt valami forradalmi újdonság van készülőben. Habár RPG-elemekkel telitűzdelt stratégiai játékok alatt már jó ideje roskadoznak az áruházak polcai, a JoWood legújabb játékával sikerült olyan programot letenni elénk, aminek minden egyes bitjét élvezettel habzsoljuk. A Spellforce esetében az igazi forradalmat a szerepjátékok viszonylatában is irigylésre méltó, összetett RPG rész jelenti, ami nagyjából egyforma részt képvisel a játékban a stratégiával. A hősöket tetőtől-talpig felöltöztethetjük, varázslatokat tanulhatunk, és szövevényes, több pályára kiterjedő küldetéseket hajthatunk végre. A mérleg másik oldalán pedig ott billeg egy hat különböző fajt felvonultató stratégiai rész, amire úgy gondolom egyetlen rossz szavunk se lehet – hiszen amikor egyszerre kell kezelni három faj épületeit, akkor a Stöki által említett monoton játékmenetet felváltja a kőkemény egérkattogtatás. De persze a Spellforce-nak is vannak árnyoldalai, amit az enyhén elhanyagolt mesterséges intelligenciában, a gyorsbillentyűk hiányában, és a hatalmas gépigényben vélek felfedezni. Ezeket a hiányosságokat remélhetőleg nemsokára megoldja egy patch, addig is van még mivel szöszölni, hiszen 50 játékóra után is élvezetes, és a sötét oldal fajaival még nem is volt alkalmam játszani...

Chris

ragadó, a kezelés kényelmetlenségeit pedig nem nagy tragédia megszokni. Az RPG-k és az RTS-ek összegyúrása remekül sikerült: németes precizitás érződik a Spellforce-on (még arra is ügyeltek a derék germánok, hogy látsszon a takarásban levő egységek sziluettje), és egyedül azt sajnálhatjuk, hogy a készítők picit kifulladtak, és rengeteg új ötletükből már nem jutott a stratégiai részekre. A kreativitás hiányát azzal próbálták ellensúlyozni a készítők, hogy a játék előrehaladtával egyre többféle nép irányítását adják a kezünkbe egyszerre. Valamilyen szinten ez is célravezető az elfásulás ellen (hiszen őrült módon kell kattogtatnunk az egerünkkel, ha mondjuk három fajt pátyolgatunk párhuzamosan), de hosszú távon az ötlet visszaüt, és inkább frusztrálja a játékost. Hosszú táv pedig garantáltan lesz, a Spellforce nem egy hétvégés játék - ez mindenképpen dicséretes a mai, 8-10 órányi játékidőt kínáló programok világában!

Mindemiatt a játékot stratégia-őrülteknek félve ajánlom, mindenki másnak (különösen az újszerű élményre vágyó RPG-rajongóknak) viszont feltétel nélkül. Külön kellemes meglepetés volt számomra, hogy a JoWood emblémát is viszontláttam a játékban. Sok JoWood-program járt már a kezem alatt (mivel a kiadó elsősorban stratégiai játékokat forgalmaz, ez nem meglepő), és többnyire a 70-75% körüli középkategóriába soroltam őket. De azt hiszem, ilyen jót még nem láttam tőlük: a Spellforce: The Order of Dawn friss vér a PC-s játékpiacon, várhatjuk a követőket. Ha mást nem, a már készülő Spellforce 2-t!

> Aprajafalva lakói leszámolnak Hókuszpókkal

Stöki

grafika	23/25
zene	11/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15

89%

összhatás 5/5

\+
- RPG és RTS elemek keverése
- tetszetős küllem
- kidolgozott világ

–
- monoton stratégiai részek
- nehézkes irányítás
- unalmas zene

Warcraft 3	91%
Age of Mythology	91%
Etherlords 2	75%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

ARMED & DANGEROUS

:: fejlesztő planet moon studios :: kiadó activision :: web www.lucasarts.com/armedanddangerous/

A mindössze 12 fős kaliforniai Planet Moon Studios 1998-ban alakult a Shiny Entertainmenttől kilépett fejlesztőkből. Első játékuk a 2000-es Giants volt, ami - bár a kritika dicshimnuszokat zengett róla - anyagilag nem lett sikeres...

Lionhearts ante portas! A tengerentúlon már kezükbe kaparinthatták a játékosok a világegyetem négy legelfuseráltabb kreatúrájának kalandjait tartalmazó csillogó korongokat, itt az öreg kontinensen még egy-két hétig megőrizhetjük ép elménket. De ami késik, nem múlik, örömmel jelentem be tehát: a Planet Moon Studios munkatársai a Giants utáni kis pihenőt követően feltartóztathatatlanul vágtatnak tovább Lipótmező irányába...

Oroszlánszív és kőagy

A világ ÓRIÁSI veszélyben van! Na igen, a világ már csak ilyen... Megszokhattuk, hogy rendre felbukkannak földöntúli hatalommal bíró tárgyak, melyek szinte könyörögnek, hogy rossz kezekbe kerülhessenek, sőt menetrendszerűen hajszál híján oda is kerülnek. Az ügy természetesen soha nem ilyen egyszerű, hiszen ezzel párhuzamosan mindig megjelennek a gáncs nélküli lovagok, hogy kíméletlenül keresztbetegyenek a kissé borongós, de amúgy frappánsan rövidnek induló történeteknek. Jelen esetben egy elveszett könyv, az Uralkodás Könyve tölti be a mitikus varázstárgy szerepét, míg a Jók jelmezében a már nevükben is impozáns Oroszlánszívűek feszítenek. A királylány keze plusz a fele királyság, lezsírozott ügy... lenne, ha a történet nem a Planet Moon Studios boszorkánykonyhájában fogant volna. A fiúk bátran nevezhetők a játékipar Monty Python csapatának, csapongó fantáziájuk, amely nem kíméli a politikai és társadalmi tabutémákat sem, határozottan ezt sugallja. Star Wars rajongók figyelem! Ez a játék kihagyhatatlan, temérdek utalásával, kikacsintásaival: hisztérikusan mulatságos!

Vegyük szemügyre például, milyen is a fejlesztők felfogása szerinti Gonosz. Nos, nem nagyon gonosz. Kétségkívül törekvő és csipetnyit komisz, de a jelenetben, ahol szellemi és fizikai adottságaiban egyaránt erős kihívásokkal küszködő gyermekét próbálja hadvezérré nevelni, King Forge inkább tűnik szánni valónak mintsem félelmetesnek. Hát a pozitív hősök? Markáns arcél és acéltekintet? Korántsem. A csapat tagjai: Roman – a banda szűkszavú vezére. Jonesy – a skót akcentussal beszélő, mindig morcos, bomba-fetisiszta

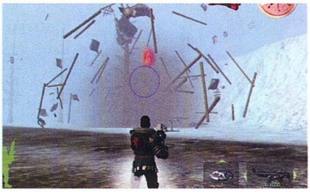
> "Az év legőrültebb játéka - kár hogy a frenetikus humoron felül szinte semmit nem nyújt..."

A vak Rexus, művésznevén Sasszem Charlie

TIPPEK ÉS FURCSASÁGOK

- A program stabilnak mondható, a végigjátszást gátoló súlyos hibát nem találtam benne. Ha tehát nem enged ki egy pálya végén a program, akkor biztos, hogy kihagytál valami fontosat. Bár a játékmenet elég lineáris, akad olyan pálya, ahol kicsit elrejtőzik egy ellenőrző pont.
- Gépágyús pályáknál először annyira leköti az embert a látvány, hogy fel sem tűnik: a gépágyú egy sínen balra-jobbra is mozgatható! Eleinte nem probléma, ha ezt nem használjuk ki, az utolsó pályán viszont nélkülözhetetlen.
- A rakétavető fejleszthető, ezzel egyszerre négy lövedék kilövésére is alkalmassá tehető.
- Az első főellenségnél (a lépegető) kerüljük a frontális támadást, inkább használjuk ki a romokat kétoldalt, és lesből lőjünk rá mozsárral vagy tapadós bombával.
- A társaink halála átmeneti, csak az adott pályára érvényes, ha továbbjutottunk, a következő küldetésre szerencsésen feltámadnak.
- Két tapadó bomba elég egy bunkernek, ezzel megelőzhető az ellenség túlnépesedése.

Életmentő anális beavatkozás következik...



Na, ennek lőttek. Kérem a következőt!

vakondember. Q1-11 – korábban az uralkodó elit alakulatában szolgáló robot, aki az első próbálkozás után gyógyíthatatlan teafüggővé vált és ennek megfelelően gesztusai, hanghordozása egy tipikus angol lord félreismerhetetlen jegyeit hordozzák. Valamint Rexus, Roman szellemi atyja, az alapfokú telepatikus képességekkel rendelkező, és történetünk kezdetéig remeteéletet élő, vak és nyomasztóan görényszagú aggastyán.

Íme hát, ez lenne az elveszett könyv megkeresésére induló „ütős" csapatunk, amelyből Roman irányítása fog a játékosra hárulni, a többi három szereplő csupán egyéniségével és hathatós tűzerejével fog hozzájárulni a küldetés sikeréhez. Bizony, tűzerő! Ha a nyájas olvasó eddig abba a téveszmébe ringatta volna magát, hogy kalandjátékkal, esetleg RPG-vel lesz dolga, ismét tévedett, ugyanis kőkemény, külső nézetes akciójátékról beszélünk. És ha már a tűzerőnél tartunk, egy igazi különc játék nem elégedhet meg kommersz fegyverekkel, ennek valami igazán észbontó dukál. Bősé-

HAVOK

A Havok az eddigi legtökéletesebb fizikai motor. Előszeretettel alkalmazzák játékfejlesztők, de bedolgozó moduljai jelen vannak a színvonalasabb modellező és látványtervező programokban is. Említésre méltók például a 3D Studio Max 5-höz, a Macromedia Shockwave 3D-hez, vagy az Adobe Atmosphere-hez írt modulok, de előfordult már, hogy filmek speciális effektusaihoz is segítségül hívták a programot. Segítségével a 3D-s tér szereplői, tárgyak és személyek a lehető legtökéletesebben leképezett fizikai kölcsönhatásba kerülhetnek egymással. Gondoljunk a mostanság divatos rongybaba (ragdoll) effektusra, a valósághű ütközés- és időjárás-modellezésre. Ez természetesen rengeteg számítást igényel, de a Havok szélsőségesen paraméterezhető, ezáltal szinte minden platformon megfelelő teljesítményt nyújt, legyen az szuperszámítógép, vagy játékkonzol. Óriási előnye még, hogy multiplatformos, könnyen átkonvertálható, átvihető más géptípusra, és nem utolsó sorban kiváló és már eleve készen van, tehát a játékok fejlesztőinek nem kell külön fizikai motor írásával foglalkozniuk (kivéve John Carmackot, aki csak azért is saját fizikai engine-t írt a Doom 3-hoz).

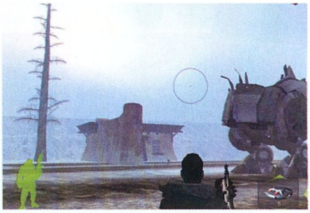
A Havok csapatot Hugh Reynolds és Steven Collins alapította 1998-ban, azóta többször is nyertek fejlesztési díjakat. Megrendelőik listája magáért beszél: Microsoft, Remedy, ION Storm és még sokan mások. Akit bővebben érdekel a téma, irány a www.havok.com!

gesnek nem, hatásosnak ugyanakkor bátran nevezhető fegyverarzenálunk a sima ismétlő karabélytól indul és a mesterlövészpuskán, gépfegyveren és rakétavetőn át olyan egzotikus készségekig ér el, mint a kézi mozsárágyú vagy a cápavető. Utóbbi egy speciálisan szárazföldi harcászatra kifejlesztett cápafiókát lő a földkéreg alá (!), ahol az pillanatok alatt kifejlődik és zsákmány után kezd kutatni (egyébként pedig egy a játék temérdek lefordíthatatlan angol szóvicce közül, ugyanis a „sharkshooter" kifejezés a „sharpshooter"-ből (=mesterlövész) lett ferdítve). Árnyékot vet a remek fegyverekre a tény, hogy a játék normál módban egy szál gépfegyverrel is végigvihető megfelelő taktikázás segítségével.

Kézifegyvereken túl elmés tömegpusztító eszközök is rendelkezésünkre állnak: a Worms 3D-ből ismerős ragadós bomba (a megcélzott ellenfélre ragad, mire az őt körülvevő bajtársak fejvesztett menekülésbe kezdenek. A kedvencem, ráadásul szép számban található is a pályákon.), a ketyegő bomba (klasszikus, órával ellátott robbanószerkezet, legutóbb a szépemlékű T.a.t.u. popduó 30 minut című videójában okozott maradandó károkat egy körhintában), knockout bomb, „áruló" bomba (hatására megkergül az ellen, egymás torkának esnek), fekete lyuk (hatáskörzetében rajtunk kívül csak a lebetonozott tárgyaknak lesz esélye). A végére hagytam a játék nagyágyúját, a dallamos Topsy Turvy névre hallgató berendezést, ami tulajdonképpen egy high-tech dugóhúzó. Sosem gondolnánk, milyen fontos is lehet az életben való boldoguláshoz egy masszív dugóhúzó! Ha például netán a feje tetejére állna a világ, ugyan ki ne hullana LE az égbe?! Természetesen főhősünk, ha idejében, és stabilan becsavarja Topsy Turvy márkájú dugóhúzóját a földbe. Ráadásul, aki egyszer LEESETT az égbe az előbb-utóbb vissza is fog onnan térni, amint elmúlik a Topsy Turvy által gerjesztett szokatlan természeti hatás. A fegyvereken túl a szokásos regeneráló szerek, különféle muníciók és bónuszokkal kecsegtető tárgyak várnak a játékosra.

A változatosság nem mindig gyönyörködtet

A mai trendnek megfelelően az Armed & Dangerous is DirectX 9.0b-t támogató környezetben érzi igazán jól magát, ám jólneveltsége révén hajlandó együttműködni gyengébb képességű masinákkal is. Jómagam egy hovatovább muzeális értékkel bíró Ati Radeon 8500-as kártyával küzdöttem végig a történetet 1024 x 768-as felbontásban maximális részletesség mellett – gyakorlatilag problémamentesen! A korhoz igazított

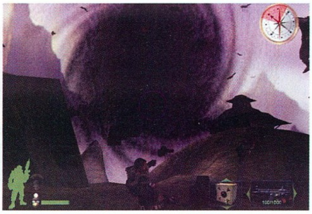


Hm. Elfogytak volna az ellenfelek?

Giants motor tehát szépen teljesít, van olyan pálya, aminek a belátható területe – kis túlzással – Középfölddével vetekszik. A grafikai kivitelezés megítélése már korántsem ennyire egyértelmű. Akad pálya tele szebbnél szebb bump mapes textúrákkal, amitől a monitorra gyökerezik a tekintet (ez annyira gyönyörű képzavar volt, hogy ki sem húzom...!), míg a rákövetkezőre csak erős jóindulattal mondható, hogy szódával elmegy. Summázva: gyaníthatóan párhuzamosan több személy tervezhette és építhette a pályákat, s akinek a feladata lett volna mindezt egységes egésszé alakítani, valószínűleg éppen kávészüneten volt. Azért nem kell kétségbe esni, a poénok és parázs csatározások úgysem fogják engedni sokáig gyönyörködni, vagy éppen szörnyülködni a játékost. Ellenben dicséretre méltó a kissé rajzfilmszerű épületek szinte teljes leamortizálásának lehetősége, valamint a számtalan apokaliptikus hatású robbanás nagyszerű effektjei. Némelyik robbanás a felújított Csillagok Háborúja halálcsillag-pusztulási effektjére is ráver. Tessék elképzelni, mit művel a játék egy Radeon 9800 XT-n (sajnos a legfrissebb árlisták tanúsága szerint az átlag-játékos még hosszú ideig csupán a képzeletére hagyatkozhat ebben a témában...)! Az Armed & Dangerous készítőcsapata is licencelte a méltán híres Havok fizikai motort, ennek megfelelően ellenfeleink a fizika törvényeinek megfelelően repülnek szanaszét a komolyabb detonációknál, de gyakran a tereptárgyakkal is manipulálhatunk, például kimozdíthatunk sziklákat egy kanyon oldalából, ami szintén precíz fizikával vasalja ki üldözőinket.

Elérkeztünk a játék bántóan gyenge pontjaihoz. Az első, amire igazából nincs magyarázat, az átvezető animációk témaköre. Ugyan árulja már el nekem valaki,

Vajon működik-e itt is a régi jedi-trükk?



A fejlesztők józan esze ebben a fekete lyukban tűnt el

A Király a Zámbó Jimmy-kultusz ellen tart beszédet

A HOLDKÓROSOK CSAPATA

Mielőtt elkezdenénk küzdeni az Armed & Dangerousszel, mindenképpen érdemes egy pillantást vetnünk a játék készítőinek weboldalára. A stáblistán, a legfrissebb híreken és egy kis öntömjénezésen túl (a cég vitrinjében található díjak leltára) bekukkanthatunk a cég viszontagságos, és roppant komolytalan történelmébe. Megtudhatjuk belőle például, hogy alapító ős, Graham Earlydoorst már az 1800-as évek végén erősen foglalkoztatta egy videojáték-birodalom kiépítése. Első kísérleteinek egyike például egy speciális üveggömb volt, ami fényt képes kibocsátani, ha bekapcsolják, illetve azonnali hatállyal megvonni azt, amennyiben kikapcsolják. A játékot nyeri, aki bekapcsolja. Mekkora siker lehetett volna, ha egy pofátlan idegen, bizonyos Edison el nem csaklizza, hogy később villanykörte néven, mint saját találmányt dobja a piacra! Vagy például jellemző az emberek figyelmetlenségére, hogy idáig Graham Earlydoors kivételével még senkinek sem tűnt fel, hogy a neves Golden Gate híd egyáltalán nem aranyszínű, hanem vörös. Hosszú vívódás után döntött úgy e szellemi gigász, hogy korrigálja a hibát. Grandiózus tettre szánta el magát, elhatározta, hogy átfesti a hidat. Sajnos ismét áthatolhatatlan falakra és süket fülekre talált a zseni, sőt a hálátlan nép nem átallott őt rövid időre börtönbe juttatni!

Ennek hallatán határozták el az utódok, hogy méltatlanul lekezelt géniusz apjuk tiszteletére Planet Moon Studios néven videojáték-készítő céget fognak alapítani. Innen a folyamat tulajdonképpen sikertörténet kisebb-nagyobb döccenőkkel. A weboldalon hiteles korabeli fényképeken tekinthetjük meg, amint az Earlywoods-utódok első székházuk mellett feszítenek, vagy a nagyszabású 1923-as ajándékozási akciójukat, amelyben 20000 db MDK videojátékot osztogatnak szét az éhező gyermekek között. Elég egy pillantás átszellemült arcocskáikra és érzi az ember, hogy megérte a fáradozást. Hogy akkor még nem voltak konzolok? Már megint ez a kicsinyeskedés...

hogy mire jó a játék motorjával készített átvezető jeleneteket gyenge felbontásban, DivX-szel agyontömörítve, mint előre tárolt animációt tálalni a nagyközönség felé! Hiába a fergeteges humor, a kifogástalan minőségű párbeszédek, ha 19 collos monitoron a szomszéd szobából vehető csak ki az animáció lényege. Bosszantó, mert a játék hangulatához nagyban hozzájárulnak a rövid, de annál mókásabb jelenetek, ezek egésze alkotja tulajdonképpen a kerettörténetet. További fájó pont a küldetésfajták alacsony száma. Összesen háromfajta küldetésre számíthatunk: 1. Adott útvonalon eljutni különböző ellenőrző pontokig, ahol valamit mindig csinálni kell. Közben természetesen mészárlás, néha egy-egy főellenség hidegre tétele. 2. Fogságban tartott emberek kiszabadítása és hazavitele. 3. Erődök védelme gépágyúk és egyéb nagy tűzerejű eszközök segítségével, itt általában Helm-szurdoknyi ellenfelet kell lekaszabolni és megakadályozni, hogy átmásszanak a falon. Bármennyire is elviszi a hátán a játékot a történet, a sokadik, gyakorlatilag az előzőekkel azonos pálya után óhatatlanul is déjà vu érzése támad az embernek. A több személyes játékmódok szerelmeseinek egyelőre jó egészséget és nagy adag türelmet kívánnak a Planet Moon Studios munkatársai, multiplayer ugyanis (még) nincs a játékban.

„I'll be there! No I won't...”

A hangra és a muzsikára egy rossz szavunk nem lehet. A szereplők hangjai egytől egyig telitalálatok, Roman tökéletes macho, Jonesy akcentusára vélhetően maga Sean Connery is elismerően csettintene, Q1-11 mintha egy P.G. Wodehouse regényből ruccant volna át röpke vendégszereplésre (tőle származik a fenti idézet is, hála pillanatában mondja), az öreg Remus pedig kiköpött mása a Széftörők koszos alsónadrágos, idős hősének (és itt epésen meg kell jegyeznem, hogy a Giants Smarties-figuráira is legalább ugyanennyire emlékeztet, ami khm... nem túl eredeti). A zene meglepően jól komponált, dinamikus és változatos, feldobja a hangulatot, ugyanakkor soha nem tolakodó. A párbeszédek és a zene remekül megférnek egymás mellett, egyik sem nyomja el a másikat, nem kell attól tartani, hogy akár egyetlen poénról is lemaradunk.

Ez felháborító és tűrhetetlen Linux-ellenes uszítás!

PC-s kényelem, konzolos kényeztetés

A játék irányítása a szokványos FPS-TPS sémát követi, magyarán teljesen testre szabható, de általánosságban a körbetekintgetésre, lövöldözésre, fegyvercserére és ugrálásra az egér, míg a mozgásra és egyéb tevékenységekre a kényelmes közelségben elhelyezkedő billentyűk ajánlottak. Maga a játék teljes képernyőn történik, hősünk egészségi állapotát, az éppen aktív fegyvert és tárgyat valamint a cél megtalálását segítő ötletes iránytűt a képernyő semleges sarkaiban helyezték el a készítők, a kezelőfelület zavaró, ugyanakkor kellően informatív; a megérdemelt érdemjegy: példás. Konzolon edződött, és/vagy kevésbé precíz egérrel rendelkezők számára a program opcióként felajánlja az intelligens célzás lehetőségét. Ennek segítségével elég nagyjából az ellenség felé célozni és a célkereszt máris rááll a leendő áldozatra. Fegyvereket egyébként kocsmákban vételezhetünk, vagy cserebe-rélhetünk, muníciót pedig bőven hagynak hátra jobblétre szenderült ellenfeleink.

Óhatatlanul felmerül a csapat előző játékával, a Giantsszel történő összehasonlítás. A grafika sokat fejlődött, de teljesen más stílusú, ezért nehéz megítélni (a Giantsben paradicsomi szigetek és dús vegetáció, az Armed & Dangerousben hóviharok, sivatagos-fagyos tájak dominálnak). Összetettségét és újrajátszhatóságát tekintve elmondható, hogy az Armed & Dangerous bizony jócskán elmarad az elődtől, köszönhetően a lineáris játékmenetnek és a különféle játszható fajok hiányának, de talán nem is egy kaliber a két játék. Az Armed & Dangerous féktelen humorú, 3D-s akcióparádé, emlékezetes (bár pocsék minőségű) átvezető animációkkal, remek hangulattal, csak kissé behatárolt küldetés-repertoárral. Ennyi és nem több, de ez elég is lesz a sikerhez!

Beton

grafika	21/25
zene	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	12/15

81%

összhatás 4/5

+
- fergeteges humor
- csodás zenék és hangok
- elfogadható hardverigény

–
- pocsék átvezető animációk
- nem túl változatos ellenfelek
- nincs multiplayer

Giants 90%
MDK 2 80%
Freedom Fighters 85%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB-os grafikus kártya 4.3 GB (!) HDD

DVD melléklettel!
2003. 12
PC GURU
karácsonyi különszám
trend
Ez történt 2003-ban
felevenítjük az év legemlékezetesebb pillanatait
Színfalak mögött
betekintés a PC GURU készítésének titkaiba
2004 legjobban várt játékai
bemutatjuk a jövő év 50 legjobb játékát
Mit hoz a jövő?
a világ leghíresebb játékfejlesztői válaszolnak
Karácsonyi játékajánló
a PC GURU segít az ajándékok kiválasztásában
Digitális feltámadás
ünnepi hardvervásárlási tanácsadó
DVD
a PC GURU idén megjelent számai digitális formában a DVD-n!
PC GURU
trend
2003. 12
> karácsonyi különszám
optimal MEDIA PRODUCTION
DVD
December 3-tól az újságárusoknál!
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

X2: THE THREAT

:: fejlesztő egosoft :: kiadó enlight software :: web www.enlight.com/X2

i EgoSoft: Német fejlesztőcég, 1990 óta produkál játékokat, kezdetben Amigára, később PC-re. Ezek közül néhány csak német nyelven jelent meg, eddigi legnagyobb dobásuk az X-Beyond volt. Nem nagyok, nem híresek, viszont jó sokáig fejlesztgetnek egy-egy játékot.

Megint eltelt egy esztendő. Tavaly játékok jöttek, és idén mennek is bizonnyal. Érkeznek helyükre újak. Időről-időre az összes játékzsánerben királyokat avatnak. Maradnak néhány hónapig, esztendeig, azután elavulnak és átadják helyüket a modernebb csodáknak.
Van azonban egy trónus, mely üresen áll lassan két évtizede. Ahol a nagy elõd helyére nem érkezett méltó örökös. Az Elite koronájáról beszélek, az űrszimulátorok világáról. Trónkövetelők persze vannak. A legsikeresebbet Privateernek, az utolsót Freelancernek nevezték, meg is dobogtatta a szívünket, játszottunk velük hetekig, azután valahogy kihalványultak az életünkből. Most pedig itt az újabb jelölt: X2 néven.

Talán emlékeztek még a 2000. esztendő sokat vitatott játékára, amit magunk között csak X-Beyondnak neveztünk (teljes nevén: X – Beyond the Frontier). Volt aki utálta, volt aki megveszett érte, üzletileg viszont nem hozott sikert. Amerikában – márpedig Amerika a piac igen jelentős szelete – gyakorlatilag megbukott, olyan csúfosan, hogy kiegészítő lemeze, az X-Tension már meg sem jelent a tengerentúlon. Kész csoda, hogy ezek után nyitva maradt a lehetőség a második rész elkészítésére.

> "Húsz éve várjuk az Elite trónfosztását - az X2 reményteli vállalkozó volt erre, de elbukott."

Ha megengedtek egy személyes vallomást: nekem az X tetszett. Jókat játszottam vele, mindaddig, amig hibái és körülményessége miatt meg nem untam. Mióta a második részként beharangozott X2 először felbukkant az eseményhorizonton, én izgatottan vártam.

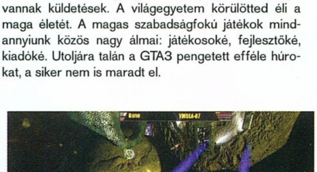
Nagy fába kis fejszével

Az EgoSoft, amely nem kifejezetten vezető fejlesztőcég, hatalmas ambíciókkal indult neki az X2 fejlesztésének. Ez a játék totálisan szabad játékmenetet kínál egy hatalmas univerzumban, ahol űrhajóddal utazgathatsz, kereskedhetsz, kalózkodhatsz, egész kis cégbirodalmat alapíthatsz, mindeközben küldetéseket teljesíthetsz és harcolhatsz a titokzatos idegenekkel. Felélednek az Elite legjobb hagyományai, és megjelennek mellettük új játékelemek is. Idővel saját flottád lehet, hatalmas csatahajókat irányíthatsz, vagy kialakíthatsz olyan komplex gazdasági birodalmat, amilyet utoljára a Transport Tycoonban láthattunk. Befolyásolhatod a piaci árakat, egész szektorokat vonhatsz az irányításod alá. Ha pedig mindehhez nincs kedved, csak repkedsz az űrben és eljátszod a rendőr vagy az üldözött bűnöző szerepét. Minden csak rajtad áll!

Szabadságfok

Az X2 amolyan „mindent egyben" koncepció: szimulátor is, RPG is, stratégia is. Szabad a játékmenet, mégis vannak küldetések. A világegyetem körülötted éli a maga életét. A magas szabadságfokú játékok mindannyiunk közös nagy álmai: játékosoké, fejlesztőké, kiadóké. Utoljára talán a GTA3 pengetett efféle húrokat, a siker nem is maradt el.

> Űrzavaros idők: kereskedünk, lövöldözünk, felfedezünk - és közben elalszunk...



> Bump mapben erős a játék - semmi másban nem

Ezt a Halálcsillagot közbeszerzésből építették...

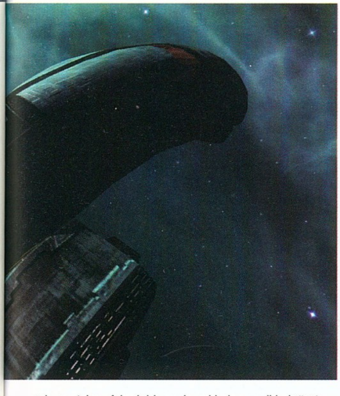
Fantáziátlan űrhajó az Elite nyomdokain

Aszteroidaövbe épült űrbázis - reális...

Sajnos az X2 végtelenül bonyolultra, unalmasra és kiegyensúlyozatlanra sikerült. A megvalósítás olykor a totális amatőrizmus határait súrolja, ami önmagában még nem lenne baj, de pénzért árult termék esetében az ember csak mértékkel lehet megbocsátó.

Mozgókép(telenség)

A játék hosszadalmas és semmitmondó mozival indul. Erre is igaz, ami a játék összes mozijára: pocsék. Mindez egy olyan műfajban, ami Wing Commander-szintű animációkat is látott már. Az X2 képsoraiban izgalom helyett a néző csak minden idők legamatőrebb vágásától és kamerakezelésétől borzonghat. Sematikus karakterek mozognak a képernyőn, döbbenetesen hitel-



telen módon. A legjobb, ami ezekkel a mozikkal történhetett volna, az átugrató gomb, de sajnos az is hiányzik, ezért tisztelt játékos, végig kell szenvedned őket. Miután az első, mintegy ötperces (!) mozit legyűrted, belekerülsz végre első űrhajód pilótaülésébe, és megkönnyebbülten magad mögött hagyhatod az egész eddigi idiotizmust. Kezdődik végre a játék! Legalábbis ekkor még ezt hiszed...

A végtelenbe, és tovább!

Vééégtelen sok időőők

Mert végtelennek fognak tűnni, azt garantálom. A játék első tíz órájában – igen, jól olvastad: 10 óra! – semmi érdekes nem történik. Fuvarozgatod az árut, próbálod elsajátítani a borzalmas kezelőfelületet, tanulgatod a játékot. Lekötöd magad a legrosszabbul sikerült játékelemekkel: a repüléssel, az űrharccal, a kicsiben folytatott kereskedelemmel. És unatkozol, bosszankodsz, jó eséllyel abba is hagyod az egészet. Ha olyan országban élsz, ahol lehetőséged van rá, gyorsan visszaviszed a boltba a játékot, és íziben kicseréled valami másra.

És mégis forog a világ

Ha türelmes voltál, tíz óra múltán elkezdenek történni a dolgok. Talán még az is megesik, hogy elkezd érdekelni a játék. Jó húsz óra múltán pedig már kifejezetten érdekessé válik! Eddigre az események már veled is történnek, nem csak körülötted, és már hozzáférsz a játék jobban sikerült részeihez. Kinyílik előtted a teljes és komplex játékrendszer... de ami még fontosabb: ha eddig kitartottál, már tudsz mindent, ami a szórakozáshoz kell, és az irányítófelületekkel is elboldogulsz. De mondd csak, tényleg végtelen sok időd van?

Kezelhetetlen kezelés

Elszórt félmondatokban átkoztam már a játék kezelőfelületét... Borzalmas! Nem győzöm hangsúlyozni: ez minden idők talán legborzalmasabb kontrollja... amit minden idők legborzalmasabb tutorialja kíván megtanítani neked. Szánj rá pár órát, de végy magad elé néhány olcsó parókát, hogy ne a saját hajad tépd ki közben! A repülés billentyűzettel és egérrel inkább bosszúságot okoz, mintsem örömet. Sose fogod annyira megtanulni, hogy úgy érezhesd, a hajód azt teszi, amit Te szeretnél. Vadászpilóták és NASA-űrhajósok kinvallatására is alkalmas lenne – sajnos az EgoSoft fiainak meg kell elégedniük azzal, hogy Téged kínozzanak halálra vele. A játék végtelen plusz egy számú parancsát menürendszeren keresztül adhatod ki, de azt, amire éppen szükséged lenne, sose fogod megtalálni. Ha vannak is bizonyos dolgokra gyorsbillentyű-parancsok, azok totál logikátlanok, és a többségükre úgyse jössz rá soha.

Csillogó víziók a jövőről

Látványterveiben, grafikájában, 3D motorjának teljesítményében az X2 közepes minősítésre pályázhat. A NASA szuperkomputereitől elzárt egyszeri játékos számára a stratégiai játékélmény már ott elkezdődik, amikor a 3D jellemzőkben igyekszik úgy rendet vágni, hogy a játék élvezhető sebességgel fusson. Megsúgom: ez fájdalmas kompromisszumokkal kikövezett út. Jó, tételezzük fel, hogy gépeden a játék értékelhető sebességgel fut, még bump mapping és látványos árnyékok mellett is. Amit a képernyőn ekkor látsz, nem is olyan rossz. Kicsit sok a csillogás, kicsit durvák és hivalkodók a bumpolások, de azért örülsz nekik. A hajók némelyike egészen tűrhetően néz ki, bár a szokásos klisék itt is belesimulnak a látványtervekbe. Persze ésszerűséget, a fizikai törvények figyelembevételét ne nagyon várd el az űrhajótervezőktől! Összességében tehát a látvány inkább feature-gazdag, mintsem hangulatos, inkább hivalkodó, mintsem szép.

TIPPEK

Minthogy a játék pocsékul van kiegyensúlyozva, kereskedőként szinte csak energiacellát éri meg vásárolni. Ez kevés rakteret foglal, és gyakorlatilag mindenhol ennek a legjobb az árrése. Ebből következően az egyetlen gyár, amit igazán érdemes építeni, a naperőmű.
És még valami: soha ne próbálj manuálisan dokkolni! A hajók annyira irányíthatatlanok, hogy több múlik a szerencsén, mint rajtad.

Rózsaszín álmok

Egy játékot kétféleképpen lehet értékelni. Szimplán játékosként, másrészt pedig szakmailag. Játékosként a véleményem lesújtó. A szakmai értékelésben viszont az ember hajlamos figyelembe venni a körülményeket, a célokat, az előzményeket is... mégis, ha mindent egybevetek, sajnos azt kell mondanom, az EgoSoft ambiciózus víziója az X2-ről nem volt több rózsaszín álomnál.
Néhány alvászavaros, birkatürelmű űrszimulátor-őrülten kívül aligha fog bárki is kitartani az X2 mellett. A rettenetes kontroll, a csapnivaló oktató mód, a végtelenül lassan és unalmasan beinduló játékmenet tökéletes recept a játékosok figyelmének elvesztésére. A játékba nagyon sok mindent zsúfoltak bele, de szinte semmit sem alkottak meg rendesen. Egy régi közhely ötlik az eszembe: aki sokat markol, keveset fog. Az EgoSoft és Enlight markából az utolsó kis homokszem is kipereg, és azt jóslom, dollár sem marad ott sok. Kár. Kár az X legendájáért. Kár az űrszimulátorok műfajáért, amely eddig is haldokolt, és minden ilyen bukás csak újabb lapát föld a koporsójára. Szomorú vagyok és dühös, mert szeret(t)em az űrszimulátorokat!

-nyúl-

grafika	20/25
zene	11/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	8/15

61%

összhatás 2/5

\+ - szabad játékmenet
- végtelen sok játékelemet zsúfoltak bele

− - az irányítás körülményes
- a játék unalmas, az első 10 órában szinte játszhatatlan

Elite 99%
Freelancer 92%
X – Beyond 81%

Minimum gépigény: P3 800, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 800 MB HDD

MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUNDS

:: fejlesztő secret level :: kiadó atari :: web www.mtggame.com

A Secret Level San Francisco-i fejlesztőcsapat, '99-ben alakultak. Fő profiljuk nem a játékkészítés, hanem az Unreal engine konzolokra való portolása. A Battlegrounds előtti egyetlen kiadott játékuk a hűvös fogadtatású Star Wars Starfighter volt.

Tavaly nyár végén ünnepelte tizedik születésnapját a világ legnépszerűbb gyűjtögetős kártyajátéka, a Magic the Gathering. Az 5-10 millió fősre becsült rajongótábor világszerte különleges versenyekkel, hatalmas játékos-találkozókkal ünnepelt, a videojáték-jogokat birtokló Atari pedig kissé megkésve bár, de a karácsonyt még éppen elérve egy taktikai-akció stílusú számítógépes-konzolos átirattal járult hozzá a jeles eseményhez.

MÁS VÉLEMÉNY

Nem volt könnyű „lejönni a szerről" amikor az élet úgy hozta, hogy abba kellett hagynom a Magicet, ezért ujjongtam, amikor először hallottam meg-RTS-itéséről. Lelki szemeim előtt megjelent az átalakított Warcraft III, amint Phyrexian Negator hordáim előtt Urza's Rage-dzsel tisztítom az utat. Micsoda karácsonyi hangulat... Aztán megérkezett a játék, nekiláttam, és ha igazai amerikai lennék, beperelném a céget a csalódásomért. Kreálmányuk használhatatlan szörnyszülött, ami csak szégyent hoz az Magic the Gathering névre.
Hosszas fejtörés után arra jutottam, a Battlegrounds valamiféle szürreális (vagy inkább perverz?) verekedős játék. Bizonyíték erre az irányítása: egyik kezünkkel a karakterünket irányítjuk, amint fel-le rohangál a manakristályért, másikkal kemény kilenc varázslatunk között válogathatunk kétszintes rendszerben, harmadikkal pedig védekezünk és ütjük az ellen kisebb lényeit, ha nem akarjuk rájuk pazarolni varázslatainkat (amiket „természetesen" célzottan nem lőhetünk el).
Lehet, hogy a kártyajátékot nem ismerőknek szórakoztató lehet a program, de nincs annyi Lure varázslat a Magic eddigi és leendő összes kiadásában, hogy én csak kicsit is vonzónak találjam.

Bullseye

Stratégia és reflexek

A kártyajáték ismerőinek eleve gyanús lehetett hogy a Battlegrounds az eredeti, sokszorosan bevált játékmenetet real-time formába kívánja átgyúrni: a real-time kártyajáték már önmagában akkora nonszensz, mint mondjuk a körökre osztott autószimulátor. Nos, a játék a kártyás verzióhoz hasonlóan két mágus párbaja köré épül – és a hasonlóságok felsorolása itt lényegében véget is ér. Az összecsapásra egy röplabdapályára emlékeztető, két térfélre osztott csatatéren kerül sor. A pályán időről időre mágikus kristályok bukkannak fel, ezek begyűjtésével jutunk a varázslataink üzemanyagául szolgáló manához. A rendelkezésünkre álló mágiákat három csoportba rendezi a játék. Az első a lények idézése, ez a legegyszerűbb módja az ellenfél amortizálásának. Ha megidéztünk például egy orkot, az odaballag az ellenfélhez, üti-rúgja egy darabig őt (ha útközben összetalálkozik az ellen lényével, akkor azt), majd újjászületik azon a ponton, ahol megidéztük, és folytatja ezt egészen addig, míg egy nálánál erősebb agyon nem csapja (ez lehet akár az ellenséges mágus is). A varázslatok második csoportjába bűbájok tartoznak, amelyek valamilyen tartós hatással vannak a küzdelem résztvevőire: a Gratuitous Violence például megduplázza lényeink sebzését, a Liability a megölt lények gazdáit sebzi és így tovább. Végül a harmadik csoport az egyszeri hatású mágiákat foglalja magába, ilyen például a Wrath of God, ami a pályán levő összes lényt elpusztítja, vagy a Mana Short, ami az ellenfél manakészletét fogyasztja ki. A párbaj tehát nagyjából abból áll, hogy őrülten rohangálunk fel s alá a pályán manakristályokat gyűjtögetve, idézgetjük lényeinket, ahogy csak bírjuk, közben fél szemmel az ellenfél ténykedését figyeljük, és megpróbálunk varázslatainkkal reagálni rá. Ha még maradt egy kis energiánk, magunk is besegíthetünk a hadnak, mágusbotunkkal csépelve a ránk támadó szörnyeket, és energiapajzsunkkal semlegesítve a támadó hullámokat.

> **"Ha elvonatkoztatunk a ráerőltetett Magic ruhától, szórakoztató verekedős játékot kapunk."**

A mágia az eredeti Magicnek megfelelő öt, színnel jelzett iskolába van osztva, minden szín 14 varázslatot tartalmaz, amelyeket a kampány során egyenként kell összegyűjtenünk. Egy párbajra tíz varázslatból álló paklival állhatunk ki, ha ennél több van tarsolyunkban, a meccs előtt összeállíthatjuk az arzenált. Az egyes színek varázslatai elvileg elég markáns jellemzőkkel bír-

Akroma, a Harag Angyala a pályán

Szerva itt, csere ott!

Aki ebben a káoszban átlátja ki mit varázsol...

Rövid imával kezdjük a meccset a félpályánál

nak, de a rettentő gyors játékmenet sok finomkodásra sajnos nem ad lehetőséget. Tulajdonképpen, amíg nem épült be feltételes reflexként mágusunk mozgatása, a managyűjtés, verekedés, és a kissé túlbonyolított varázslat-menü kezelése, nem sok örömünk lesz a játékban. Ha ez az alap megvan, már lehet taktikázni azzal, hogy mikor, hol és milyen lényt, varázslatot használunk, sőt, akár át is trappolhatunk az ellenség térfelére verekedni (ezzel azért csínján bánjunk, mert az ellenfelünk oldalán duplázódik minden minket ért sebzés, és nem tudunk varázsolni). De a játék legjobb oldala minden vita felett állóan a multiplayer párbaj, ebbe akkor is érdemes belekóstolni, ha az egyszemélyes kampánytól rövid úton elment a kedvünk.

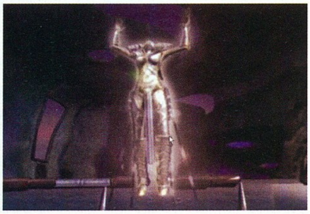
A mágia színe és fonákja

A grafikát az Unreal engine mozgatja meglehetős könnyedséggel, még gyengébb gépeken is – igaz, ez főleg annak köszönhető, hogy a játék igencsak alacsony poligonszámú modelleket használ, és a kamera mozgástere is szűkre szabott. Ez sajnos nem csupán esztétikai hiányosság, de a játékmenetre is erősen kihat, hogy a béna 3D modellek miatt az ember nem tudja egy pillantásra megkülönböztetni az elfet a goblintól... Az animációk is elég gyengécskék, és rendszeresen ellentmondanak az anatómia és a fizika alapvető törvényeinek, de a nagy pörgésben erre már úgysem figyel senki, főleg, mivel az eddigieket bőven ellensúlyozza a program két kézzel szórt effektekkel. Sőt, ebben a témában rendszeresen át is estek a készítők a ló túlsó oldalára, és a robbanások, szikraesők, mágikus kisülések, erőterek és egyéb villogó-vibráló-vakító csodák mögött alig látni, mi történik a pályán – de dicséretes, hogy ekkor sem tapasztalható a lassulás legkisebb jele sem. A zene és a hang nem hagy mély nyomot az ember fiában, előbbire a kikapcsolás után egy perccel már alig emlékszik viszsza, utóbbi pedig kimerül a különféle robbanásokban, és az éppen használt varázslatok nevének elharsogásában: a „semmi különös" kategória tipikus képviselői.

... de miért kellett ehhez a Magic név?

Ha úgy tekintünk a Battlegroundsra, mint Magic-átirat, a kártyajáték világába, szellemiségbe illeszkedő játék, az eredmény katasztrofális. Nagyjából annyi köze van a Magichez, mintha a Black & White-ot anno Sakk: Battlegrounds címen adták volna ki, mondván, ott is a fekete meg a fehér harcáról szól a játék... Ha viszont a verekedős játékok és az RTS-ek bizarr nászából származó, gyors gondolkodást, és még ennél is gyorsabb reakciókat követelő, újszerű, kísérletező kedvű játékként nézzük, már sokkal kevésbé borús az összkép.

A játék egyértelmű erőssége a multiplayer módban rejlik. Itt nem kell az AI veszett tempójához igazodni, és a hosszú távon igencsak monotonná váló stratégiájához igazodni. Lehetett taktikázni, varázslat-kombinációkat kitalálni, majdnem úgy, mint az eredeti kártyában! Ha kicsit beletanultunk a játékba, a multiplayer párbajok olyan élvezetessé válhatnak, mint amikor két vér-


Végre eggyé váltunk a fénnyel, jöhet az uninstall...

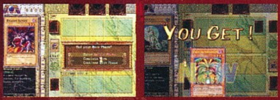
Ishan's Shade, a Magic '96-os évadjának sztárja

profi csap össze egy verekedős játékban. Ilyenkor már nem a gyorsaságon, vagy a durvább kombók kivitelezésén áll a győzelem: megmutatkozik a játék taktikai mélysége! A gond csak az, hogy a verekedős játékoknál általában az egyszemélyes játék nyújt annyi érdekességet, inspirációt, hogy feltételes reflexszé váljon az irányítás - a Magic: Battlegrounds viszont nem.

Összességében kissé csiszolatlan, de – főleg multiplayerben – egész élvezetes játék képe rajzolódik ki előttünk. Azt hiszem, a fejlesztő, a kiadó, és a játékosok egyaránt jobban jártak volna, ha a játék mondjuk Béla: Battlegrounds címen jött volna ki, és a pénzt, amibe a Magic név joga került, plusz egy-két hónap játékmenet- és grafikacsiszolgatásra fordítják...

Hancu

A Magic the Gathering a kilencvenes évek egyik legnagyobb sikertörténete. A játékot kiadó Wizards of the Coast alig öt év alatt jutott el a nulláról addig, hogy a kártya mellett egyeduralkodó legyen a szerep- és társasjátékok piacán is.



YU-GI-OH!

A Magic trónját a gyűjtögetős kártyajátékok közt csupán két játéknak sikerült úgy-ahogy megingatnia az elmúlt tíz évben. Az első az egész világon végigsöprő Pokémon-mánia volt: bizony, a hozzánk leginkább Gameboyon, mozifilmen és szombat délelőtti rajzfilmsorozatban elérkezett őrület eredetileg gyűjtögetős kártyajáték volt... ami sokkal fiatalabb korosztályt célzott meg, mint a Magic, annak mérhetetlen szerencséjére. Nem volt már ilyen mázlija a Magic kiadójának a tavalyi évben debütált, szintén Japánból kiindult konkurense, a Yu-Gi-Oh! esetében. A Magicnél jóval egyszerűbb, gyorsabban megtanulható, ám éppen ezért sikerélményt is könnyebben adó játék alaposan megtépázta a nagy öreg rajongótábort. Sokan a Yo-Gi-Oh! elleni lépésként értékelik (és átkozzák) a Magic utóbbi kiadásiban elharapódzott egyszerűsítési hullámot. A Pokémon sikeréből tanulva a Yu-Gi-Oh! is Gameboyon folytatta pályafutását, az elődhöz hasonlóan lavinaszerű sikerrel (magunk is sokat nyúztuk az E3-ra vezető repülőúton, így személyes tapasztalat alapján jelenthetjük ki, hogy egész kellemes játék). A Konami hirtelen ötlettől vezéreltetve decemberben kiadta a játékot PC-re is, Power of Chaos címen. Természetesen voltunk olyan balgák, hogy kipróbáltuk... Tessék megkapaszkodni: a PC-s verzió csak egy-egy elleni párbajokat tartalmaz, hiányzik belőle a sztori-alapú kampány – egyszóval kevesebbet tud, mint a gameboyos! Szégyen...

grafika	20/25
zene	11/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	11/15

71%

összhatás 3/5

Etherlords 2 80%
Magic Online 88%

\+ újszerű, multiban roppant élvezetes játékmenet
\+ változatos varázslatok

– néha követhetetlenül gyors
– átláthatatlan kezelőfelület
– semmi köze a Magichez

Minimum gépigény: P3 800, 128 MB RAM, 32MB VRAM, 1,4 GB HDD

FIRESTARTER

:: fejlesztő GSC gameworld :: kiadó HIP interactive :: web www.firestarter-game.com

i A GSC Gameworld kijevi székhelyű ukrán fejlesztőcég, 1995-ben alakultak. Eddigi legnagyobb sikerük a Cossacks volt, mostanában leginkább a hatalmas várakozással övezett csoda-FPS, a STALKER miatt szoktak reflektorfénybe kerülni.

Én vagyok a tűzgyújtó, a bajkeverő, a perverz, az őrült tűzgyújtó!" – ordibálta mindenki boldogan pár éve a Prodigy aktuális slágerét, mit sem sejtve arról, hogy egy lelkes ukrán játékfejlesztő csapat ugyanezen cím alatt ugyanezt a sikert próbálja majd megismételni 2004 legelején. A techno-punk himnusz annak idején mellbevágó eredetiségének köszönhette sikerét – nem akarok senkit elkeseríteni mindjárt itt az elején, de a játék viszont éppen ennek hiánya miatt tart teljes sebességgel a süllyesztő felé...

2010-ben járunk, amikor a világ játékosai – vélhetőleg beleértve az ekkorra milliós nagyságrendet elérő PC Guru-rajongótábort – a Firestarter című, virtuális valósággal operáló lövöldözős programmal ütik agyon szabadidejüket és egymást. Nem túl eredeti fordulatként titokzatos vírus kerül a rendszerbe, és a felhasználók benn ragadnak a virtuális világban. A játék szó szerint halálosan komolyra fordul: nincs több játékállás-visszatöltés és respawn! Aki meghal a játékban, annak nincs tovább a való életben sem, „a test nem élhet a tudat nélkül", visszhangzik a fülünkben a Mátrix Morpheusának bölcsessége. Hamarosan feltűnik Neo alteregója is, aki nem kevesebbet vállal, mint hogy a rendelkezésére álló 48 óra alatt végigveri a megkergült játék összes szintjét, kiirtja az ominózus vírust, és megmenti a csapdába esett játékosokat.

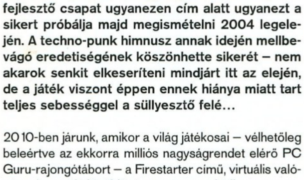
A Firestarter-mátrix rabjai

Aki a Tron-Mátrix keverék háttértörténettől valami kellemes, kalandos, logikai fejtörőkkel tarkított játékmenetre asszociált, hibázott: a Firestarter az arcade FPS-ek kategóriájában indul. A játék nagyjából annyiból áll, hogy a minden különösebb történet és koncepció nélkül egymás után fűzött pályákon különféle feladatokat kell végrehajtanunk (általában időre), miközben minduntalan szörnyek potyognak a nyakunkba a legváratlanabb helyekről. A cél lehet bizonyos mennyiségű, esetleg egy speciális szörny kiirtása, itt-ott megjelenő tárgyak felszedése, vagy a puszta túlélés. Erős a gyanúm, hogy a feladatok stílusát elsősorban az határozta meg, hogy a programozók nem voltak képesek olyan AI-t összehozni, ami által rendes deathmatch-háborúba keveredhettünk volna ellenfeleinkkel... Bár nagy hangon harangozták be a csapat-alapú viselkedésformákat alkalmazó mesterséges intelligenciát, a minitérkép pillanatok alatt lebuktatja a fejlesztőket. Az egyébként roppant átláthatatlan eszköz ugyanis remekül mutatja, miként viselkednek az ellenfelek: megjelennek a pályán, majd nyílegyenesen odarohannak hozzánk, és ha meglátnak, vadul lőnek-harapnak, amíg élnek. Egyszer előfordult, hogy lőszer híján vagy öt-hat percig bújócskáztam egy ijesztően kicsiny pályán három böszmeteg hústoronnyal, akiknek eszükbe nem jutott bekeríteni, sarokba szorítani vagy több felől támadni. Még hogy csapat-alapú taktika...

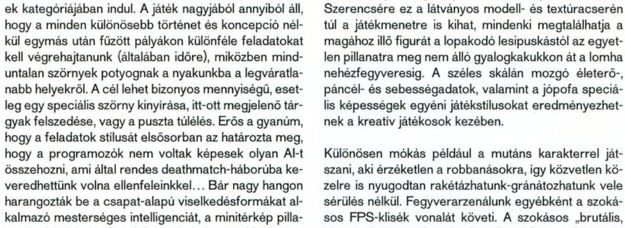
Karakteres lövöldözés

A virtuális világot hatféle karakter (lásd a keretes írást!) bőrébe bújva menthetjük meg, akiket a pályák között a leölt szörnyekért járó pontszámból fejleszthetünk is. Szerencsére ez a látványos modell- és textúracserén túl a játékmenetre is kihat, mindenki megtalálhatja a magához illő figurát a lopakodó lesipuskástól az egyetlen pillanatra meg nem álló gyalogkakukkon át a lomha nehézfegyveresig. A széles skálán mozgó életerő-, páncél- és sebességadatok, valamint a jópofa speciális képességek egyéni játékstílusokat eredményezhetnek a kreatív játékosok kezében.

Különösen mókás például a mutáns karakterrel játszani, aki érzéketlen a robbanásokra, így közvetlen közelre is nyugodtan rakétázhatunk-gránátozhatunk vele sérülés nélkül. Fegyverarzenálunk egyébként a szokásos FPS-klisék vonalát követi. A szokásos „brutális, vicces, de használhatatlan közelharci fegyver" kategóriát esetünkben a brutális, vicces, de használhatatlan elektromos körfűrész prezentálja. Ezen felül van kisebb mordály, nagyobb mordály, sorozatlövő, rakétavető, mindenféle futurisztikus lézer meg plazmaköpködő – érdekesség, hogy a fegyverek nagy része ízlés szerint turbózható, így érhetünk el nagyobb tűzerőt, gyorsabb tárazást vagy juthatunk hozzá speciális lőszerfajták (repeszgránát, vakító rakéta és egyebek) használatához. Általános probléma a fegyverekkel kapcsolatban, hogy a program igen szűken méri a hozzájuk való lőszert, ami kifejezett játékélmény-fokozó tényező lehet egy lassabb tempójú, taktikusabb játékban, de itt inkább idegesítő.

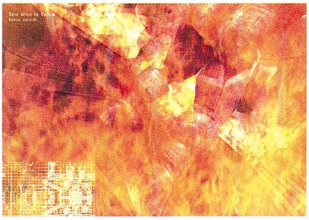


> Itt hullagyalázás lesz! Vagy már van is?



> Firestarter-csendélet két szimpatikus fiatalemberrel, akik militista punk terminátoroknak álcázzák magukat

Mosolyogj már, ha fényképeznek, te szerencsétlen!



Végre kiderült, miért Firestarter a játék címe!

16 szintet ásítozhatnak végig azok, akik lelkiismeretes módon csak az egyszemélyes játékmód kivégzése után vágnak bele a multiba – ez jó tízórányi játékidőt jelent. Sasát és Christ többszöri életveszélyes fenyegetéssel sikerült rávennem egy kis ebéd utáni pihentető deathmatch-re, de a játék itt sem domborított sokkal jobban, mint szólóban. Fantáziátlan pályák és játékmódok, érthetetlen akadozás a hálózati kapcsolatban, ezredszer újrahasznosított ötletek és játékelemek köszöntek vissza minden sarkon. A Firestarter multiban sem nyújt egyetlen milliméterrel többet, mint az elmúlt három-négy évben készült tucat FPS-ek bármelyike.

Tartalomhoz a forma

A játék saját fejlesztésű 3D motorral büszkélkedhet, ami néhol igencsak megvillogtatja oroszlánkörmeit. A leginkább a Quake 2-re emlékeztető látványvilág, a néhol egész szép effektek (bár a vér megvalósítása alighanem a „Pistike első találkozása a Painttel" munkacímet viselte...), a pofás karaktermodellek, és főként a meggyőző sebesség (bár megjegyzem, ez az AI és fizika kevés erőforrást von el a grafika megjelenítése elől...) elismerő pillantásokat érdemel. Csakhogy az erős engine még csak a lehetőséget adja meg a szép grafikára – és a derék ukránok sajnos nemigen éltek a lehetőséggel. Jellegtelen, fantáziátlan, unalmas pályák követik egymást; ellenfeleink pedig meghökkentően rondák (jó-jó, az ilyen biomechanikus démonrobotzombi kreatúráknál alapkövetelmény, hogy rusnyák legyenek, de azért tegyünk különbséget a gigeri hagyományokon nyugvó, felkavaró rondaság, és a Firestarter-szörnyek: a nevetséges és a szánalmas határvonalán ingadozó csúnyaság között!). A vidám gyilkolászás aláfestéséül elsőre egész hallgathatónak tűnő, de alig negyed óra után halálosan monotonná váló techno-metál dübörgés szolgál az UT2003 stílusában, de annak színvonalát meg sem közelítve.

Most, 2004 elején az FPS-rajongók még bőven a Halo és a Call of Duty bűvöletében élnek, és vélhetőleg a Far Cry vagy az Unreal Tournament 2004 fogja őket ebből kizökkenteni – de semmiképpen nem a Firestarter. Valószínűleg sejtették a készítők, hogy ez a teljesítmény kevés lesz ebben a mezőnyben, ezért a játékot rögtön a csökkentett, 20 dolláros árkategóriában indították (hazai árról lapzártakor még nincs információnk). A fél pénzért egytizednyi játékélmény (vagy még annyi se) azonban nem tűnik kifizetődő üzletnek... Csak remélhetjük, hogy a STALKER (amit a GSC-n belül egy másik, a Firestarter-csapattól teljesen különálló társaság készít), ha egyszer elkészül, végre igazán odacsap az id-nek, Valve-nak, Epicnek, és a többi agyonsztárolt nyugati FPS-fejlesztőnek.

Hancu

Bárki bármit is mond: a méret a lényeg!

ÜGYNÖK

Nem: Nő Magasság: 1,68 m Súly: 60 kg
Életerő: 40 Páncélzat: 0 Sebesség: 110
Kedvenc fegyver: Electric gun
Specialitás: Hatalmas ugrás
Hátulütő: nehézfegyvert csak korlátozottan használhat

GUNSLINGER

Nem: Férfi Magasság: 1,75 m Súly: 75 kg
Életerő: 50 Páncélzat: 10 Sebesség: 90
Kedvenc fegyver: Assault rifle
Specialitás: Két fegyver használata
Hátulütő: Nem használhat nehézfegyvereket

MUTÁNS

Nem: Férfi Magasság: 2,05 m Súly: 105 kg
Életerő: 100 Páncélzat: 0
Sebesség: 50 Kedvenc fegyver: Mortar
Specialitás: Amíg nem mozog, magától gyógyul
Hátulütő: Nem tud ugrani

RENDŐR

Nem: Férfi Magasság: 1,80 m Súly: 80 kg
Életerő: 70 Páncélzat: 20 Sebesség: 60
Kedvenc fegyver: Shotgun
Specialitás: Magasról leesésnél nem sebződik
Hátulütő: semmilyen kiemelkedő tulajdonsága sincs

KIBORG

Nem: - Magasság: 2,20 m Súly: 240 kg
Életero: 20 Páncélzat: 90 Sebesség: 40
Kedvenc fegyver: Plasma gun
Specialitás: Immúnis a robbanások légnyomására
Hátulütő: Lassú

TENGERÉSZGYALOGOS

Nem: Férfi Magasság: 1,85 m Súly: 90 kg
Életerő: 60 Páncélzat: 20 Sebesség: 70
Kedvenc fegyver: Minigun
Specialitás: Több lőszert képes felvenni
Hátulütő: Gyenge páncélzat

grafika	20/25
zene	8/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	8/15

58%

összhatás 2/5

\+ érdekes kasztok és fejlődési rendszer
\- gyors, jó képességű engine

– Semmi nincs benne, amit ne láttunk volna már húsz másik játékban jobban megvalósítva

Quake 3 Arena 93%
Tron 2.0 88%
Red Faction 2 70%

Minimum gépigény: P3 750 MHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 800 MB HDD

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

:: fejlesztő mad doc software :: kiadó microsoft :: web www.microsoft.com/games/dungeonsiegeloa

A Total Annihilation fejlesztőjeként elhíresült Chris Taylornak tavaly megjelent Dungeon Siege című játéka hatalmas sikert tudhatott magáénak. Nem csoda hát, hogy rengeteg rajongó követeli a folytatást, amelyen Chris vért és verítéket nem kímélve jelenleg is dolgozik. De addig is, míg a második rész elkészül, külső fejlesztőcéget segítségül hívva kiadták az első epizód kiegészítő lemezét, ez a következő rész érkezéséig leköti a kiéhezett fanatikusok figyelmét. Lássuk, sikerül-e neki!

A játék eseményei egy Ehb királysága melletti szigeten zajlanak, ahol a szokásos klisé-történet meghallgatása után nekieshetünk a várost terrorizáló szörnyek felapritásának. Mindezt az első részben is tapasztalt lineáris módon; a pályákon képtelenség eltévedni, a történetet pedig egy nyolcéves gyerek is szívesen hallgatná lefekvés előtt. De nincs is ezzel baj, sok játék ér el hatalmas sikert ilyen a tulajdonságokkal, hiszen nyilvánvalóan azt a réteget célozták meg a készítők, amelynek a Diablo 2 és társai túl egyszerűk, a Wizardry 8 pedig túl bonyolult.

Kiegészítő lévén a program jó néhány újdonságot tartalmaz. Nem csupán új helyszínnel bővült a játék, de akad pár olyan újítás, amely még kényelmesebbé teheti a rengeteg automatikus rendszer miatt már így is agyonkényeztetett játékosok életét. Ilyen például a Control plusz számbillentyűkre eltárolható fegyverkombináció, amelynek segítségével pillanatok alatt az összes karakterünkkel fegyvert illetve varázslatot válthatunk. Megjelentek a pályákon a teleport padok, melyekkel a fontosabb részek után pillanatok alatt elrepülhetünk a legközelebbi városba, ahol eladhatjuk a felesleges felszerelést, és még jobbakat vásárolhatunk az árustól. Az eladásokat megkönnyíthetjük az újonnan megjelent „mindent eladni" gombbal, amelyen belül olyan lehetőségek kínálkoznak számunkra, mint „adj el mindent, kivéve a varázsitalokat". Apróság ugyan, de felettébb hasznos lehet számunkra az a tény is, hogy mostantól az életerő- és manaelixirek egyetlen gombbal történő elosztásánál a gép úgy osztja szét az életmentő nedüket, hogy figyelembe veszi az adott karakter csapatunkban való beosztását is. A harcosok több életerő-, míg a mágiahasználók manaitalhoz jutnak. Két új varázslatosztály is helyet kapott a kiegészítőben: az orbok és az átváltozások. Az orbok segítségével a varázsló körül létrehozhatunk egyfajta védelmi gyűrűt, amely ellenség közelében automatikusan tüzet nyit. Az átváltozások segítségével olyan szörnnyé alakulhatunk, melyektől utunk során kell megtisztítani az őserdőket. Az eredeti rész kétségtelenül legérdekesebb teremtménye az öszvér volt, akit remek málhásként, mozgó raktárként cipelhettünk magunk után. Ezúttal öszvér helyett egy kenguruszerű állatot cipelhetünk magunkkal, akinek külső megjelenésén és mozgásán kívül nem sok új funkciója akad. Mindezen felül jó pár olyan apró újítás került a játékba, amitől a már amúgy is pofonegyszerű játékmenet még felhasználóbarátabbá válik, de ezek felsorolására most nincs helyünk.

„A Legends of Aranna korrekt munka - de mi inkább a Dungeon Siege 2-vel játszanánk már..."

Habár a grafikus motor nem mai darab, még most is elmondható róla, hogy állja a sarat korunk technológiai csúcsjátékai mellett. A látványra egyetlen percig sem lehet panasz, habár e téren senki ne számítson többre, mint az alapjátékban. A fák levelei közt átsütő napfény csodálatos, a karakterek és a pálya kidolgozása, a karakterek mozgása pedig maradt ugyanolyan jó, mint eddig volt. Mindezek tetejébe a zene most is mindent üt. Jeremy Soule dallamai ezúttal is végigkísérik kalandjainkat, és annak ellenére, hogy nem sok új muzsikát fedezhetünk fel köztük, gyakran azon kaphatjuk magunkat, hogy a főtéma fülbemászó akkordjait dúdolásszuk.

Ha valamilyen okból kifolyólag kimaradtál a Dungeon Siege játékosok széles táborából, itt a remek alkalom, hogy bepótold a lemaradást! A Legends of Aranna nagyszerű lehetőség, hogy újra elővegyük a játékot, de ami a legfontosabb: a kiegészítő megvásárlásával hozzájutunk az alapjátékhoz is! Nincs is más dolgunk, mint elmenni a legközelebbi szoftverboltba, venni egyet, és kipróbálni a tavalyi év egyik legsikeresebb szerepjátékát.

Chris

grafika	18/25
zene	14/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	13/15

82%

összhatás 4/5

\+
- Alapjáték és kiegészítő egyben
- Nagyszerű többszereplős játékmód
- Egyszerű kezelhetőség

–
- Kicsit túl egyszerű
- Kevés újítás

Dungeon Siege 84%
BG2 Throne of Bhaal 90%
Lord of Destruction 86%

Minimum gépigény: P2 333, 128 MB RAM, 8 MB VRAM, 1,5 GB HDD

A látvány még a küzdő felekre ráközelítve sem rossz

Gyűlik az XP a következő szintlépéshez

Megjelent Magyarország egyetlen Playstation2 magazinja!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Magyarország egyetlen Playstation2 magazinja előfizethető a Kiadóban!

A megrendeléshez nem kell mást tenned, mint az alábbi ajánlatok közül kiválasztanod a leginkább megfelelőt, ezt követően, kérjük **töltsd ki** az alábbi szelvényt, vágd ki, vagy fénymásold le és **küldd vissza** címünkre!

PS GURU tesztelőfizetés 30%-os árengedménnyel!

❑ PS GURU 4 szám **4 747 Ft**-ért .... példányban

PS GURU előfizetés egy évre 20%-os árengedménnyel!

❑ PS GURU 10 szám **13 570 Ft**-ért .... példányban

Postázási cím:

megrendelő neve: ....

cím: ....

postázási cím: ....

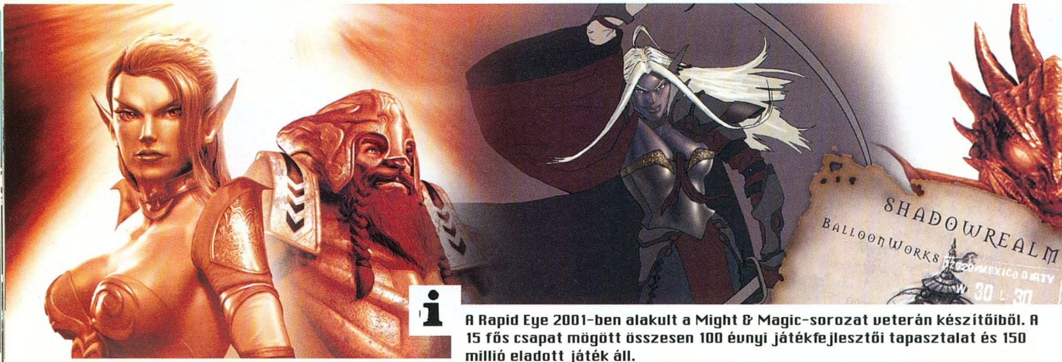
e-mail cím: ....

fizetés módja: ❑ csekk (a kiadó biztosítja) ❑ átutalás

Kérjük, küldje vissza a megrendelőszelvényt a **06 1 888 3499**-es faxszámra. Megrendelésed a **terjesztes@vogelburda.hu** e-mail címre is elküldheted. Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseiddel keresd munkatársainkat a **06 1 888 3421** vagy a **06 1 888 3423**-as telefonszámokon. **Vogel Burda Communications Kft., 1088 Bp 3. Rákóczi út 1-3**

LORDS OF EVERQUEST

:: fejlesztő rapid eye entertainment :: kiadó ubisoft :: web lordsofeverquest.station.sony.com



A Rapid Eye 2001-ben alakult a Might & Magic-sorozat veterán készítőiből. A 15 fős csapat mögött összesen 100 évnyi játékfejlesztői tapasztalat és 150 millió eladott játék áll.

Mára majd félmillióan kalandoznak a világ legnépszerűbb online univerzumában, az EverQuestben. Félmillió ember, aki reggel véreres szemekkel ébred, és egész nap arról ábrándozik, hogy kedvenc főnöke/tanára sikolya milyen messzire hallatszana, ha egyszer összefutnának élesben Norrath földjén.

Persze van, akinek ez csupán jó üzlet (online árveréseken igazi dollárokat lehet kaszálni spéci karakterekkel, varázstárgyakkal), a legfanatikusabbak azonban összekötik a kellemest a hasznossal, és az évente többször megrendezésre kerülő Fan Faire-en (fejlesztők és játékosok közös bulija) hódolnak az őrületnek. Bár kis hazánkban a fertőzés még kelet-európai viszonylatban is csekély, érdemes odafigyelni az USA-ban hódító vizsgálathullám eredményeire, ahol a pszichológusok kiderítették, hogy az online szerepjátékok gyakori művelése, értelemszerűen az EverCracké (a játék félhivatalos beceneve) is, függőség kialakulásához vezethet. Tehát, ha nem láttál napfényt már két hete, egy chips- és kólásüveghalom tetején ülsz, miközben szemed 85Hz-en pislog, felvéve a monitor frekvenciáját, továbbá minden ajtónyitáshoz kétkezes kardot cipelsz, hogy addig is fejlődjenek a képzettségeid... nos akkor ideje új lehetőségek felé fókuszálni. Itt van mindjárt tesztalanyunk, egy ártatlan real-time stratégia, némi Warcraft-beütéssel, ahol újra elmerülhetsz az EverQuest világában, és még a havi tíz dolcsit sem kell kipengetned...

Példálózhatnék ócska közhelyekkel almáról meg a fájáról, és egy bizonyos sánta kutyáról, ám most abban a kivételes helyzetben vagyunk, hogy az EverQuest címkét nem puszta haszonszerzésből pörkölték a doboz oldalára: az alapul szolgáló MMORPG lényei, helyszínei ugyanis az aktív játékosoknak régi ismerősként köszönnek vissza. Sajnos az alkotás másik aspektusa a manapság divatos Mártrix-teóriák közül vezet elő egyet, nevezetesen a déjà vut. Mint tudjuk, odaát ez a változtatás jele, és hajlok rá, hogy azt gondoljam, lassan a szórakoztató számítástechnika világában is gépek alkotják meg a játékokat: a keret ismétlődik, legfeljebb a tetthely és a töltet okoz apró vibrációkat. A Lords of EverQuest gyökerei – épp az előbbiek bizonyságául – a Blizzard Warcraftjában keresendők. Minő véletlen, három epikus kampány meséli el az eseményeket, nagy ívű animációk segítségével, és szerepjáték-elemekből szemezgetve. A hősök jelenléte, az őket övező aura gonosz vagy jótékony kisugárzása, a tarsolyukba helyezett varázslatok, tárgyak, már játéktervezők előre megfontolt szándékát sejtetik. A stratégiai rész alapjaiban sem találunk említésre méltó mozzanatot, ahol eltérne a játék a kikövezett ösvénytől, úgyhogy csak remélni merem: a készítők kezét a Blizzard előtti tisztelgés vezette...

> "A Warcraft 3 túlszárnyalása a puszta számok terén sikerült - játékélményben sajnos nem."

Három királyok

Ténykedésünk alapját az online EverQuest jelenét tízezer évvel megelőző esemény határozza meg. Eszerint az ogrék hajdan hatalmas mágikus tudás birtokában uralták saját világukat, ám a mohóság, amely a Föld leigázása felé fordította figyelmüket, végül a vesztüket okozta. A természet isteneivel nem vehették fel a harcot, hiába állt élükre Rallos Zek, a hadak istene, a sorsuk megpecsételődött. Miután legyőzettek, a Koraiak tanácsa megátkozta Rallos gyermekeit, és szétszórta őket a világban, örökre bezárva a tudatlanság béklyójába. Ám egykori nagyságuk tanúi, mágikus relikviáik sosem kerültek idegen kezekbe, a bosszú napja pedig közeleg...

A cselekmény, egyes frakciók belső ellentétei, gonosz és jó örökös harca kavarog az üstben, ahol a Shadowrealm az ogrékat, goblinokat, trollokat fogja egységbe, az Elddar Szövetség zászlói alatt elf erők gyülekeznek, míg a Hajnal Testvérisége az embereket, barbárokat, törpök klánjait egyesíti. A frakciókon belül 15 faj hőseit találhatjuk meg, kiválasztásukat összekapcsolva a nehézségi fokokkal. A törp lovag, félelf bárd, vagy a gnóm varázs-

A Sárkány Air járata leszálláshoz készül

A gyikemberek kontra varázslók kontra ogrék kontra mindenki más per béklétető tárgyalása sikertelen volt...

Bizalomgerjesztő kunyhó, ki lakhat benne?

Jó, hogy a harc hevében nem figyelünk a talajtextúrára

Az idei EverQuest-divat: fűző és trapéz-szoknya

ló egyedi figurái meglehetős motivációt adnak az újrajátszáshoz, hisz látványban, harcmodorukban, és a fejlesztésükkel elérhető négyféle varázslatukkal jelentős tényezői a játéknak.

Platinát a népnek!

Mindhárom frakciónál vegyesen találunk „építkezz és pusztíts" és RPG-szerű, "pár harcossal tarold végig a pályát" sémára megírt küldetéseket. Utóbbiak teljesítése a tereppontokhoz kötött scriptek miatt feltételez egy bizonyos sorrendet a végrehajtásban, amit nem feltétlenül fektettek le írásban. Például elindulsz alig harmadmagaddal, és tegyük fel, rögtön jobbra fordulsz, amikor is rád esik egy bázisnyi troll. Előző állást visszatölt, irány balra, most "csak" nyolcszoros a túlerő. Tehát újratöltés, újra start, ám ezúttal egyenesen előre, ahol a játék harmadánál kapsz is egy küldetést, hogy szabadítsd ki a törzs nagykutyáját, miáltal a trollok végre szövetségeseiddé válnak. Lehet, a tanulság csak annyi, hogy soha ne fordulj balra, de a tapogatódzós módszernél jobb, ha a történet belső, "forgalomterelő" szereplői figyelmeztetnek.

A játék vezető tervezője Neal Hallford, a világ egyik legelismertebb játéksztori-írója. Olyan legendás játékok fűződnek a nevéhez, mint a Might & Magic 3, a Dungeon Siege, vagy a Betrayal at Krondor.

Az építkezős pályák ritmusa az egyetlen bányászható nyersanyag, a platina szűkössége miatt kevésbé feszített. Az épületek felhúzásához sem kell a középkor teljes jobbágyságát felélesztení, ezt a munkát ugyanis láthatatlan kezek végzik el, így a menedzsmentrészben gyakorlatilag 3-4 munkás vándorol egyik lelőhelytől a másikig. A takarékos módszerben frakciónként húsz különféle egységet vonszolhatunk elő a pofás intézményekből, és mindegyik újonnan születő katona a hősünk tapasztalati szintjének felével lép a világra. Ha a hatos szintet eléri valamelyik, akkor lovagot faraghatunk belőle, és saját aurával, varázslatokkal rendelkező alvezére lehet egy seregünknek. Vélhetően az everquesti gyökereknek hála, nagy mennyiségű tápoló cucc van elszórva (sárkányfog, gyűrűk, tekercsek stb.), amelyeket a lordokon kívül is betárazhat bárki. Továbbá a küldetések végén a transzport-pontunknak megfelelő számú egységet lehet átvinni a következő pályára, bár az említett érték alig két alvezért és egy gyengébb harcost szokott lefedni, ám ez is több, mint amit a fantasy stratégiák eddig nyújtani tudtak.

Kő-papír-olló

A harcoló felek egységei között éppúgy a kő-papír-olló elv érvényesül, mint bármelyik stratégiában. A Lords of EverQuestnek is megvannak a saját, jól kidolgozott gyógyító, varázsló és harcos kasztjai, a repülő egységeket, és az ostromgépeket sem hanyagolták el. A pályákon korlátozva van a legyártható lények száma, viszont az elefánton lovagló harcos nem foglal több helyet az arzenálból, mint egy parányi félszerzet, legfeljebb többe kerül. Az kiépített garnitúrát egyébként nem fogjuk zokniként cserélgetni, kínos élményben lehet részünk, ha mindent bele módon küzdjük le a felfedezés örömére szolgáló másodlagos ellenfeleket – sárkányokat, hüllőket és egyéb fajzatokat –, volt olyan pálya, ahol a végén a saját infrastruktúrámat árusítottam ki, hogy átvergődjek a küldetésen...

EverQuest talajközelben

A vizuális megvalósításról szaglik, hogy jó ösvényen indultak el: madártávlatból, ahol a hőfödte, vagy éppen sivatagos felszín, és az áttetsző vizekben úszkáló halak, fennen szárnyaló madarak világa látszik, minden tökéletes. Ám ahogy a fejlesztők a kritikusok kezéből kivették a fix kameraállást, és szabad szárnyalást adtak a lencsének, maguk alatt vágták a fát, mert az alacsony poligonszámú modelleket, és a textúrák részletességbeli hiányosságait kiemeli a zoom. Mellékesen a játék motorjával készült animációknál sem tudták megvalósítani a szájmozgást, külön portré-ablakban kellett kitenni a beszélő arcát. A legszebb rész a mágiák durrogtatása (több száz támadó és védekező varázslat létezik!), ahol piramis formájú fénycsóvák bomlanak szét, zöldes színben kiomló tetraéder jelenik meg pajzs gyanánt.

Most pedig mindenkit felsugárzunk az Enterprise-ra!

Végeredményben a Warcrafthoz nagyon hasonló stratégiával lett megkoronázva az EverQuest világa, amelyet a műfaj kedvelői mindenképpen próbáljanak ki, az epikus történetszálakban ugyanis nem két napra való municiót halmoztak fel az Sony Online boszorkánykonyháján!

Tika

AZ EVERQUEST ÖL, BUTÍT ÉS NYOMORBA DÖNT?

2002 tavaszán egy 21 éves fiatalember főbelőtte magát az Egyesült Államokbeli Wisconsinban. A hír önmagában – a tragédián kívül – semmi kiemelkedőt nem tartalmaz, ám Shawn Woolley külön lakást bérelt, hogy zavartalanul hódolhasson szenvedélyének, az EverQuestnek, és ott találtak rá vérben fagyva számtalan feljegyzés, és a játék iránti őrületét jelző relikvia társaságában. A fiú egyébként már előzőleg is mentális problémákkal küzdött, amit úgy tűnik, az EverQuest csak felerősített. Az idei nyáron, szintén az USA-ban, egy gondatlan anya hanyagsága miatt halt meg 3 éves kislánya, amikor is Brianna Cordell egy EverQuest parti miatt hagyta a tűző napon kocsiba zárva a gyereket... Az EverQuest- és más online játékfüggők számára egyébként nemrég megalakult a névtelen alkoholistákéhoz hasonló szervezet, az anonim játékfüggők csoportja: a *www.olganon.org* címen lehet elérni őket.

78%

grafika	20/25
zene	13/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

\+
- pályákra átvihető egységek
- 3 frakció, 15 választható lord
- lények sokszínűsége

–
- a közeli képek csúnyák
- AI néha lefagy
- a kezdeti löket néhol hiányzik

Warcraft 3 94%
War of the Ring 71%
Spellforce 89%

Minimum gépigény: P3 1Ghz, 256 MB RAM, 32MB VRAM, 400 MB HDD

COMBAT MISSION AFRIKA KORPS

:: fejlesztő big time software :: kiadó CDV és battlefront.com :: web www.battlefront.com

A Battlefront.com igazi virtuális játékkészítő cég: az interneten léteznek, és fogják össze a szárnyaik alá tartozó számos apró fejlesztőcsapatot. Az egyedi üzleti modell meglepő en jól működik!

Aki hivatásszerűen játszik, bizony sokszor belefut olyan programokba is, amik nem sikerültek igazán jól. Csakhogy ilyenkor sem lehet kiszállni, nyomni kell, mert közeleg a cikk leadásának határideje. Így aztán az ember kicsit mindig izgul is az installálás előtt. Mikor Hancu közölte, hogy én kapom a Combat Mission sorozat következő részét, végtelen és jóleső nyugalom töltött el. Teljes biztonsággal tudtam, hogy jó játékot viszek haza.

Szalad az idő

A Combat Mission, ez a kevéssé ismert, de rövid idő alatt kultuszjátékká lett stratégia, harmadik részéhez érkezett. Az alcím ezúttal Afrika Korps, ami világosan tudatja velünk, milyen helyszínekre és harci egységekre számíthatunk. Nézzétek el nekem, ha elfogult vagyok. Szeretem a második világháborús stratégiákat, és az afrikai hadszíntér mind közül a kedvencem. Ugyan mi kínálhat egy hadijátékhoz érdekesebb történelmi hátteret, mint a két zseniális hadvezér, Rommel, a Sivatagi Róka, és Montgomery avagy Monty ütközetei? Ezen kívül a játék elvezet bennünket a krétai, olaszországi és szicíliai ütközetekbe is.

Új lehetőségek

Az Afrika Korps azon túl, hogy új ütközeteket és új egységeket mutat be, nem sokban változott a sorozat előző részeihez képes. Legalábbis nem hoz olyan látványos újításokat, amelyekről hosszan cikkezni lehetne. Az összesen mintegy hétszázféle egység amerikai, német, olasz, angol, kanadai, ausztrál, új-zélandi, lengyel, dél-afrikai és francia felségjeleket hordoz. A pályák nagyobbak lehetnek, mint eddig, megjelentek a több tornyú tankok, és ott van még például az, hogy a tüzérségi lövedékek és járműoszlopok is akkora port vernek fel, ami befolyásolja a láthatóságot.

De ezek csak apróságok ahhoz a töméntelen láthatatlan javításhoz képest, melyeket a játékrendszer további tökéletesítése érdekében végeztek. Holott már az előző részek is jobbak és többek volt annál, ami manapság szükséges! Ugyanakkor a grafika alig változott, valljuk be: korszerűtlen, nem is túl szép – de ezt a játékot soha nem is a látvánnyal próbálták eladni! Ezért a cikk további részét arra fogom szentelni, hogy népszerűsítsem a CM-sorozatot, és bemutassam azoknak is, akiket eddig elkerült. Azoknak, akik beleszerettek már, vagy olvasták róla korábbi írásaimat is, néhány apró érdekességgel szolgálhatok mindössze. Mert ezt a játékot ismerni kell! Habár valószínűsítem, hogy sosem lesz TV-reklámja és az E3-on sem áll majd óriásplakátja a főbejárattal szemben, de azért a mai üzlet- és pénzorientált, tömegigényeket kiszolgáló játékkiadásban ritka gyémánt az ilyen.

A CM recept

A Combat Mission sorozat recepje egyszerű: minimális grafika, maximális játékélmény, történelmileg hiteles környezet és egységek, reális szabályok és valóságot követő szimuláció. Második világháborús stratégiában a valóság a legjobb játékegyensúly. A harctéren a játékos 10-30 egységet irányít: gyalogos szakaszokat, páncélos rajokat, tüzérségi ütegeket stb. A lépték nem a híres Panzer General sorozat stratégiai szintje, ahol minden egység egész hadosztályokat jelentett, itt inkább kislétszámú (kb. zászlóalj méretű) seregek szerepelnek, mint amilyenek a Sudden Strike-ban, a Blitzkriegben vagy a G.I. Combatben.

> ”Mint a C64-es és spectrumos régi szép időkben: minimum grafika, maximum játékélmény!”

Ilyen ágyú mögött nekem is 100% lenne a morálom

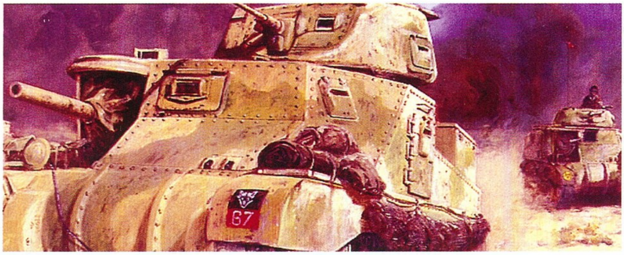
A láthatóság teljes mértékben követi a 3D terepet, de az ellenséget hallás útján is lehet észlelni, sőt, félreazonosítás is előfordul. Elrejthet a tűz, a füst, vagy a nehezebb időjárási körülmények is. Az egységek és parancsnokok harci tapasztalata befolyásolja moráljukat és viselkedésüket a harctéren. A páncélok átlövésében nem csupán a páncél vastagsága és a lövedék típusa, hanem még a becsapódási szög is számít.

Körökre osztott valós idejű stratégia

Alapvető ellentmondásnak tűnik, ugye? Pedig nem az, és éppen ez az újszerű szisztéma lett a CM-sorozat védjegye. A játékmenet ugyanis alapvetően körökre osztott... mégis van valósidejű része. Először mindkét harcoló fél kiadhatja egységeinek a következő egy percre (egy kör) vonatkozó parancsokat, előbb az egyik játékos, azután a másik (ami többnyire a szá-

Katonáink térdre borultak a látványtól...

A grafika stílusa és technikai szintje is 1941-et idézi...



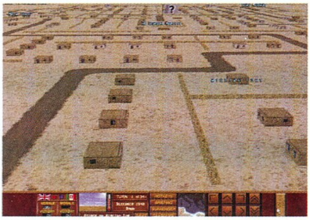
Az idei Dakar Rally extrém kategóriájának két esélyese a rajtnál. Itt nem csak a startpisztoly fog eldördülni...

mitógép). Ha végeztek, a program lejátssza a perc eseményeit, amit többször is meg lehet nézni, különféle kameraállásokból, más és más egységekre fókuszálva. Ez a szisztéma remekül működik! Egyrészt a játékosnak jut ideje a stratégiára, másrészt nem marad el a látványos akció sem. Az ütközetek 20-60 kört, vagyis ugyanennyi perc eseményeit dolgozzák fel, ami persze a játékos számára akár 4-20 órás játékidőt is jelenthet.

Színes nyilak világa

A parancskiadás ideje alatt áll az idő. Sorra veszed az egységeidet, és kiosztod nekik a parancsokat. Na de milyen parancsokat! Egyetlen más játék sem valósította meg a parancskiadást ilyen részletes, reális és mégis érhető, színvonalas módon. Ha azt mondtam, a Combat Mission védjegye a körökre osztott valós idő, akkor a parancskiadás mindenképpen a legfőbb erénye. Minden parancsot eltérő színű nyilak jelenítenek meg, így határozhatod meg például egy tanknak, hogy merre menjen és közben milyen irányba tüzeljen. A parancsok egymás mögé fűzhetők, például: menj el eddig (zöld nyíl), fordulj be balra az utcába és haladj gyorsan (világoszöld), azután állj meg itt, és tolass be oda (lila nyíl) a keresztirányú sikátorba! Mindvégig fedezz a toronyágyúval egy 60 fokos szöget (kék körcikkely) észak felé, és ha ott feltűnik ellenséges páncélos, tüzelj! A parancssor akár több körre előre is kiadható, utólag pedig annál nagyobb mértékben módosítható, minél magasabb az adott egység harci tapasztalata.

Minden út Rómába vezet - de ez az egy biztosan



A szisztematikus várostervezés csodája

A különféle egységek speciális utasításokat is kaphatnak. A játék összes parancsának számát úgy 15-20-ra becsülöm. Többféle mozgás, lopakodás, cserkészés, tüzelési és tűzfedezetet adó parancsok, időzítés, lesállás, de még a gyalogos csapatok szétdarabolása is lehetséges. Ha kiválasztasz egy alakulatot, megjelennek a színes nyilak, és rögtön látod, hol, és mit fognak cselekedni. Egyszerű és áttekinthető a vezérlés, mégis példátlanul összetett.

Játékmódok

A CM összes játékmódja küldetésekre épül. Alapból a játék hatvanhárom küldetést és hét hadműveletet tartalmaz. A küldetés a helyszínt, a résztvevő egységeket és a játékos elé kitűzött célt jelenti. Játszható gép, vagy más játékos ellen is, utóbbi esetben egymást váltva ugyanazon a gépen, e-mailben, vagy akár közvetlen kapcsolattal is. A játékhoz pályaszerkesztő is jár, ezzel saját küldetéseket alkothatsz, és az internet is tele van jobb-rosszabb (többnyire jó!), történelmileg hiteles vagy éppen hipotetikus letölthető küldetésekkel. Mindezen túl a CM-sorozat szabadon modolható, így egészen érdekes különlegességekre is ráakadhatsz.

Összegzés

Jelen pillanatban az Afrika Korps a CM sorozat legtökéletesebb darabja. A Combat Mission pedig a második világháborús stratégiák abszolút királya – legalábbis nálam. Ezek után furcsa lenne, ha nem ajánlanám mindenkinek – mégsem teszem.

A játék nem szép és nem is egyszerű. Elkötelezettséget igényel, kifejezetten a legkeményebb hardcore stratégáknak készült, számukra viszont pótolhatatlan kincs. Ám annak, aki csak leülne naponta félórácskát játszani a gép elé, a CM kizárólag bosszúságot okozna. Ha ebbe a csoportba tartozol, adj egy esélyt a játéknak: de ne most játssz vele, hanem majd akkor, amikor több időd lesz rá!

Ha viszont nem ismered még a sorozatot, de szereted a stratégiát és tudsz rá fél napot szakítani, hogy megtanuld... nos, ha mindez adott, az Afrika Korps a legmegfelelőbb játék, amit ajánlhatok. Ne hagyd ki!

-nyúl-

Von Fritz hősiesen védelmezi a várost

BIG TIME SOFTWARE ÉS BATTLEFRONT.COM

A parányi játékfejlesztő cég 1993-ban alakult. Alapítója, vezetője és összes alkalmazottja egy személyben Charles Moylan volt. A Flight Commander, az Over the Reich és az Achtung Spitfire nevű játékok az ő mindent felölelő munkájának eredményei. A Combat Mission elkészítésekor Steve Grammont is csatlakozott, aki egy hasonló kaliberű cég, a Frontal Assaultware boldog tulajdonosa. A két arc együtt hozta létre a CM sorozatot, valamint a Battlefront.com nevezetű játékkiadó vállalkozást. De ne gondolkodjunk nagyban! Ezek az emberek kicsiben képzelik el a jövőt, és elsősorban álmaik megvalósításán munkálkodnak, nem cégtoronyuk betonalapzatán. Jelenleg öt kisebb fejlesztőcsapatot protezsálnak, a játékokat ők maguk adják ki, azok csak az interneten rendelhetők meg.
Bizonyos szempontból ez a két ember a játékipar nagy lázadója. Valószínűleg mégsem tudnánk róluk és ügyükről sokat, ha nincs a Combat Mission mesébe illő, váratlan sikere. Díjak, magas pontszámok a szaksajtóban, a játék messze leelőzte nagy projektek során létrehozott konkurenseit. A világ felfigyelt a két emberre.

Habár a köztudatba úgy vonult be, hogy a CM sorozat kiadója a német CDV, a német kiadó valójában csak a más nyelvekre lokalizált verziókat jelenteti meg és partnere volt a Battlefront.comnak a játék hagyományos bolti terjesztésében.
A Big Time Software tehát igen furcsa jelenség a játékfejlesztő cégek palettáján. Az ilyen méretű cégeket garázsfejlesztőnek szokás titulálni, kinek sorsa vagy felvásárlás vagy növekedés... vagy csőd. Charlesnak és Steve-nek viszont sikerült a lehetetlen: önállóak, szabadok és kicsik maradtak. Az álmaiknak élnek és kiváló játékokat alkotnak. Battlefront.com-jukhoz pedig sorra csatlakoznak a hasonlóképpen gondolkodó parányi cégek. Felnézek rájuk!

grafika	17/25
zene	13/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

89%

\+ - példátlanul reális stratégiai szimuláció
\- gyakorlatilag végtelen órára elegendő játékélmény

– - korszerűtlen grafika
\- csak hardcore stratégáknak!

CM Beyond Overlord 81%
Blitzkrieg 86%
Frontline Command 75%

Minimum gépigény: P3 800, 128 MM RAM
16 MB VRAM, 2 GB HDD

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

:: fejlesztő crystal dynamics :: kiadó eidos interactive :: web www.legacyofkain.com

A 3Dfx-korszak úttörőinek első sikere a Pandemonium volt, mely a szakmát, és a közönséget is elvarázsolta. Azóta csak közepes játékokkal rukkoltak elő, ezért meglepő, hogy a Crystal Dynamics készítheti a következő Tomb Raider epizódot.

A Crystal Dynamics által életre keltett Legacy of Kain sorozatnak eddig minden egyes epizódja középszerűre sikeredett, ám a nyomokban ugyan, de azért fellelhető kiváló játékötleteknek és karaktereknek köszönhetően aránylag nagy sikereket értek el. Emiatt várható volt, hogy az anyagi gondokkal küszködő Eidos kiköveteli Kain és Raziel kalandjainak folytatását, arra azonban senki sem számított, hogy a teljesen megújult Defiance ilyen parádésan fog szerepelni az akció-kalandjátékok színpadán.

Raziel és Kain ébredése

A Legacy of Kain sorozat eddig megjelent darabjai mind vagy Raziel vagy Kain történetét dolgozták fel. A Crystal Dynamics fejlesztői azonban úgy gondolták, hogy érdemes lenne egy párhuzamosan futó történet keretében sorozatuk mindkét legendás alakjának sorsát a játékosok kezébe adni: így a Defiance-ben felváltva hol Kaint, hol pedig Razielt irányítva kell átverekednünk magunkat a logikai és kalandelemekkel tűzdelt pályákon. Jómagam eddig nem igazán rajongtam a Legacy epizódokért, s bár minden eddigi részt kipróbáltam, sosem éreztem késztetést arra, hogy végigjátsszam azokat. A Defiance esetében azonban minden megváltozott. Éppen kezdtem megunni a különleges képességekkel megáldott Kain karakterét, amikor az adott részfejezet befejezését követően a teljesen más harcmodorral bíró Raziel bőrébe bújhattam és vehettem fel a kesztyűt az árnyékvilág démonjaival szemben. A játékmenet így sokkal élvezetesebbé, érdekesebbé, és ami a legfontosabb, változatosabbá vált. A két főszereplő más-más mozdulatokkal és speciális képességekkel bír, mindemellett az általuk bejárható terület és világ is homlokegyenest különbözik egymástól.

Pokol, halálos forróság - de a frizurám itt is tökéletes!

Harcolni jó

A Legacy sorozat eddigi epizódjait ért kritikák közül legtöbb a játékban felvonultatott harcrendszert érte, ezért a fejlesztők a Defiance-ben teljesen átdolgozták és újrairták azt. A Kain-szériában a csatajelenetek általában úgy néztek ki, hogy a démoni hordák szépen felsorakoztak Raziellel vagy Kainnal szemben, ezután kardunkkal és természetfeletti képességeinkkel szép sorjában szanaszéjjel vagdaltuk őket; azaz csoportos és összehangolt támadásokat nyomokban sem találhattunk...egészen mostanáig. A Defiance-ban ugyanis a nagyobb hadak csoportokra szakadva, általában egy emberfeletti képességgel rendelkező vezér irányítása alatt törnek életünkre, általában egyszerre két-három karakter támadására kell felkészülnünk, így csupán kardunkkal képtelenek leszünk sérülés nélkül megúszni az összecsapásokat. A csapatok azonban legyőzhetők, hiszen mind Raziel, mind Kain képes emberfeletti erők és a folyamatos fejlődés során megkapott különféle harci kombók használatára. Így az életünkre törő pokolivadékokat a Star Wars játékokból már ismert jedi push és pull alkalmazásával magunkhoz húzhatjuk, vagy ellökhetjük, de az sem ritka, hogy a Mortal Kombat kivégzéseit megszégyenítő mutatványokkal szórakoztatjuk magunkat. Mindez természetesen kevés lenne az üdvösséghez, hiszen egy hanyatt lökött démont maximum felböszíthetünk e képességeinkkel egészen addig, amig professzionális szintre fejlesztjük azokat. A

Az öreg Káin tekintete nem sok jót ígér... de hát aki beleköt, annak lakolnia kell, különben hová lenne a hírnév?

Önkéntes véradókat keresünk! Meg önkénteleneket...

A "kardjába dől" értelmezése a játékban

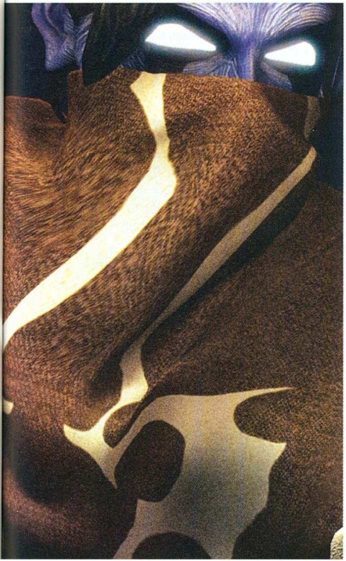
Raziel és egy túlfejlett bogár halk eszmecseréje

Defiance-ben ugyanis kihasználhatjuk a játéktéren található tereptárgyakat is. Kain az erő gombjának nyomvatartását követően magasba emeli áldozatát, akit aztán a megfelelő iránygomb lenyomásával a játéktér bármely pontjára elhajíthatunk. Ha ügyesen célzunk, a galád ellent a falból kiálló karóra szegezhetjük, vagy a feneketlen mélységbe taszíthatjuk. Az interaktív környezetnek és az erők használatának hála a Legacy of Kain: Defiance játékmenete majdhogynem tökéletes, így az előző részektől eltérően a játék minden egyes pillanatában tükön ülve vártam az ellenfelek felbukkanását, hogy a lehető legaljasabb módon végezzek velük. Ráadásul, mivel mind Kainnak, mind Razielnek lételeme a gyilkolás (Kain az áldozatok vérével, Raziel pedig azok lelkeivel táplálkozik), a csatajelenetek már a koncepció miatt is kihagyhatatlanok, az eddigiektől eltérően érdekes szórakozást ígérnek.

Ha nem lenne a Prince of Persia, az akció-kaland kategória legjobbja lenne - így csak a második...

A Defiance azonban nem csak ezen a téren volt képes fejlődni. Az eddig megszokottaktól eltérően ugyanis jóval több kaland- és logikai elemet építettek a játékba, szinte minden egyes epizód teljesítéséhez igénybe kell venni szürkeállományunkat. A programban felvonultatott logikai elemek szerencsére nem merülnek ki ládák tologatásában és kulcsok keresgélésében, hanem a történet előrehaladtával, és a karakterek fejlődésével elsajátítható képességekkel együtt bonyolódnak és nehezednek. A játék elején egyes ajtók kizárólag valamilyen kard használatával nyithatók, míg később a kardokkal járó képességeket kihasználva kell megoldanunk az elénk gördülő nehézségeket. (pl. a tűz kardjának birtokában a játéktér bármely pontját lángra lobbanthatjuk, minek következtében az adott pályaszakasz teljesítéséhez gyakran kell megfelelő sorrendben lángra lobbantanunk gyertyákat vagy fáklyákat.)

Mindent összegezve tehát azt kell mondanom, hogy a fenti módosításoknak köszönhetően a Legacy of Kain: Defiance az év egyik legjobb akció-kalandjátéka, messze felülmúlja az ugyancsak az Eidos bábáskodása alatt született legendás Tomb Raider sorozat inkább hírhedt, mint híres legutóbbi darabját.



Művészi rendezésből jeles

A sorozat darabjait eddig középszerű grafika jellemezte, nem úgy, mint a mostanit, mely – annak ellenére, hogy a PlayStation 2-konverzió lévén kis felbontású textúrákat használ – gyönyörűre sikeredett. A művészien felépített helyszínek, a gótikus hangulatot árasztó, mesteri színválasztású textúrák olyan atmoszférát varázsolnak a képernyőre, amilyennel eddig még nem sokszor találkoztam. Ugyanilyen szuperlatívuszokban beszélhetünk a zenékről és a szinkronhangokról is, amelyek mind a játék, mind a fantasztikusan megkomponált átvezető animációk során tovább emelik a program hangulatát. A hangeffektekért és zenékért felelős szakemberek munkája tehát csillagos ötöst érdemelhetne, ha valamilyen érthetetlen okból kifolyólag nem hagyták volna meg a sorozat első része óta használt szánalmasan gyenge lépéshangokat, amik semmi perc alatt tönkrevágják az amúgy kiváló alaphangulatot. A Defiance esetében a fent említett apró baki kivételével egyetlen de annál dühítőbb problémával találkoztam: ez pedig a kamerakezelés. A fix beállításoknak „köszönhetően" ugyanis a csaták hevében gyakran kikerülünk a kamera látóteréből és sokszor akár 20-30 másodpercig is kénytelenek vagyunk vakon küzdeni. Ugyancsak negatívumként említhetők, de áthidalhatók a játék kezeléséből fakadó gondok, ugyanis a Defiance kezelése megfelelő kontroller hiányában gyakran frusztrálóvá válik.

Konklúzió

A Legacy of Cain: Defiance összességében nagyon jó kis játék. Kiváló a hangulata, jó a története, változatos a játékmenete, és fantasztikusan élvezetes a harcrendszere – valami azonban mégis hiányzik belőle. Hiába a közel húsz óra játékidő, a hősönként változó speciális képességek, és a monoton játékmenetet megbontó logikai feladványok, hiába érződik a játék minden elemén az aprólékosság... sehol sem nyújt tökéleteset, minden porcikájába bele lehet kötni. Ettől függetlenül a Defiance a hónap egyik nagy meglepetése, az akciójátékok kedvelőknek vétek lenne kihagyni.

Sasa

A SOROZAT

A Legacy sorozatot a Cristal Dynamics 1996-ban, a Dark Omen: Legacy of Kainnal, akkor még az Activision színeiben indította útjára. A játék megjelenését egyöntetű siker övezte, a szaksajtó sok esetben – számomra érthetetlen okból kifolyólag – a Nintendo Zeldájával emlegette egy lapon. A kiadóváltás következtében a széria következő darabjára három évet kellett várni. A Soul Raverben megismerkedhettünk Raziellel, aki mind az árnyékbirodalomban, mind a való világban otthonosan mozgott. Arcán kendőt viselt, mivel a Kainnal szembeni küzdelem során elvesztette álkapcsát. A főhős váltásával teljesen új megvilágításba került a sorozat, de az elődhöz hasonló átütő szakmai siker elmaradt. A Soul Reavert követő részek (2001-ben a Soul Reaver 2, majd 2002-ben a Blood Omen 2) már csak az elődök sikereiből éltek, az egyre szűkülő rajongótáboron kívül senki sem játszott velük. A kiadó és a fejlesztők a mérsékelt siker után úgy döntöttek, hogy a Defiance-ben az elődök hibáit kiköszörülve, a sorozat legjobb darabját készítik el. Ez véleményem szerint sikerült is nekik, de hogy mindez képes lesz-e a mérsékelt érdeklődéssel övezett sorozatot életben tartani, az még a jövő zenéje...

grafika	23/25
zene	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15

81%

összhatás 3/5

\+
- Gyönyörű grafika
- Változatos játékmenet
- Jól kidolgozott játékmenet

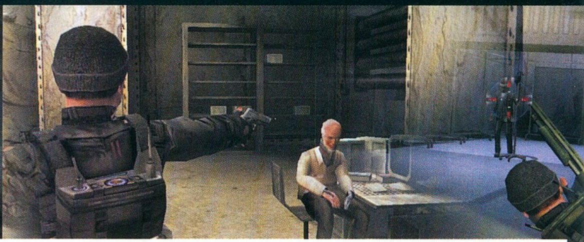
–
- Zavaró kamerakezelés
- Billentyűzettel nehézkes a kezelés
- Valami még mindig hiányzik belőle

Prince of Persia	96%
TR The Angel of Darkness	73%
Blood Omen 2	78%

Minimum gépigény: P3 700, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

GORKY ZERO: BEYOND HONOR

:: fejlesztő metropolis software :: kiadó JoWood :: web www.gorky-zero.com



i A Metropolis Software Lengyelország vezető játékfejlesztő csapata. Fél tucat játék van már a hátuk mögött (az ismertebbek a Robo Rumble, a Gorky 17 és az Archangel), de a "futottak még" kategóriából ezidáig nemigen sikerült kitörniük.

Divatosak mostanában a nulladik epizódok, vagyis a népszerű történetek előzményeit előadó filmek, könyvek, játékok. Ebbe a sorba áll be a Gorky 17 főszereplőjének, Cole Sullivan szuperkommandósnak az előéletét elmesélő Gorky Zero, amit – éljen a több száz éves lengyel-magyar barátság! – teljes magyar szinkronnal tálal számunkra a honi kiadó.

Az 1999-ben megjelent Gorky 17-et – tengerentúlon Odium néven futott – ha nem is nevezném elfeledett gyöngyszemnek, de szerintem méltánytalanul alacsony értékeléseket kapott a szaksajtóban, és pillanatok alatt tűnt el a játékosok emlékezetéből. Pedig annak idején igen hangulatos (igaz, kicsit leegyszerűsített), körökre osztott stratégiai-akciójáték keverék volt; zenéje és (helyenként rémisztően gyenge) magyar szinkronja máig tisztán cseng fülemben. Kíváncsian vártam volna, hogyan tudják továbbfejleszteni a Warlords-szerű harcrendszert, ehelyett a lengyel srácok furfangos húzással inkább akció-lopakodós keverékstílusban alkották meg második nagyobb játékukat, gondolván, ezzel nagyon nagyot nem lehet bukni. Kiadójuk ezúttal az átlagos, ám jól jövedelmező, biztos bevételt hozó játékok támogatójaként megismert JoWood.

A játék az akciót a lopakodós elemekkel ötvöző Splinter Cell-klónféleség. Alapban a stratégiai játékokban megszokott nézetből irányítjuk egy szál emberünket, de akciózás közben egyetlen billentyűnyomással ráközelíthetünk. Ilyenkor főhősünk szemszögéből vizslathatjuk az eseményeket, ami nagymértékben megkönnyíti a célzást. Erre igazán szükségünk lesz, mert fő feladatunk a volt szovjet fejlesztéseket felügyelő őrség minél hatékonyabb likvidálása lesz. Ehhez egész bőnek mondható lőfegyverarzenál asszisztál majd hátizsákunkban, illetve kezünkben, néhány kisegítő tárggyal (mint a figyelemelterelő távirányítású dobozocska) karöltve. Sikeres likvidálás után mindig érdemes átkutatnunk jobblétre szenderült ellenfelünk hulláját, némi muníció vagy egyéb továbbjutást segítő tárgy reményében, majd félrehúzni valami kihaltabb, sötétebb helyre. Egyszemélyes szuperkommandónknak ezenkívül ügyelnie kell a számos helyen, sunyi módon elhelyezett kamerákra is, melyek nem átallnak hatalmas ricsajt csapni és ezáltal jelentősebb katonai erőket nyakunkba csődíteni észlelésünk esetén. A Hitmanhez, vagy Splinter Cellhez hasonlóan ezt a játékot is játszhatjuk mind a lopakodást, mind a nyers erőt előtérbe helyezve – utóbbi talán valamivel vonzóbb lehetőség. Már csak azért is, mert ennél a mesterséges intelligenciánál nehéz lett volna egyszerűbbet alkotni, bár legalább a katonák érzékszervei egész jól működnek. Kevéssé érezhető a Hitman-betegség tünete is, miszerint az őröknek csak kb. 120 fokos látóterük van, és húsz méteren belül vesznek észre.

Szupertitkos feladatunk végrehajtását aránylag jól kitalált kezelőfelület könnyíti meg, hamar rááll a kezünk mindenre, nem kell az irányítással bajlódnunk. Audiovizualitását tekintve viszont nagyon komoly bajban van a játék: ez a poligonmennyiség már két éve is kevés lett volna, minden elnagyolt, a szereplők arcai pedig különösen rondák és kidolgozatlanok. Azt is elárulhatná nekem valaki, hogy fújhat két közvetlen egymás mellett lévő fűcsomót ellenkező irányba a szél… Szép dolog, hogy a hazai kiadó teljes magyar szinkronnal látta el a játékot, de könyörgöm, mért éppen ezeket az átlag alatti, és most még ráadásul saját átlaguk alatt is teljesítő színészeket (?) kellett alkalmazni?! A többnyire nagyon igényes angol játékszinkronokhoz képest fülsértő a különbség… A zene viszont nagyon ott van a topon, tökéletesen adja vissza a lepukkant, rozsdás gyárak, kutatóközpontok hangulatát, és teljes mértékben interaktív: együtt változik a helyszínekkel és az aktuális történésekkel. Ez nagyon fontos, mert a kissé egyhangú játékmenet nem válik unalmassá, amig végigküzdjük a játék mintegy tíz összetett pályáját.

Kinek ajánlom a Gorky Zerót? Elsősorban a fiatalabb korosztály, netán a könnyed játékra vágyó, megfáradt veterán játékosok számára. Mint azt a tavaly novemberi DVD-mellékletünkön lévő magyar demó is tökéletesen illusztrálja, nem kell túl sokat várni tőle, de azért el lehet vele lenni, és a zene tényleg egészen jó hangulatot biztosít. Számomra viszont, mint megrögzött játékosnak, csak azt juttatta eszembe, mennyire jó játék is volt a Splinter Cell, és mennyire várom a tavasszal megjelenő Pandora Tomorrow-t…

Greg5

grafika	15/25
zene	11/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	9/15
összhatás	**3/5**

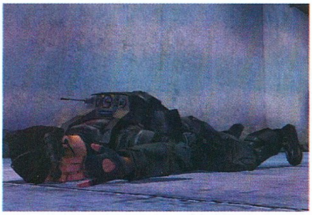
68%

\+
- akciódús játékmenet
- jól eltalált zene
- teljesen magyar nyelvű

–
- gyengécske grafikus motor
- átlag alatti szinkronhangok
- sok újdonságot nem hoz

Splinter Cell 95%
Metal Gear Solid 90%
K-Hawk 57%

Minimum gépigény: PIII-700, 128MB RAM, 32M VRAM, 500MB HDD



Álcázzuk magunkat hullának - mekkora ötlet!

Csak csendben, halkan, hogy senki meg ne hallja...

A PC GURU -hoz minden hónapban egy teljes játék tartozik! CD és DVD - melléklettel!

20-25% megtakarítás!

PC GURU előfizetési ajánlatok:

Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!
PC GURU 4 szám 5 030Ft

PC GURU fél évre 8 616Ft **
PC GURU egy évre 16 164Ft ***

Előfizetéssel kapcsolatban hívja a **06 1 888 3421, 22, 23**-as telefonszámot.

* tesztelőfizetés új, belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)
** az ár 20% kedvezményt tartalmaz!
*** az ár 25% kedvezményt tartalmaz!

előfizethető a www.pcguru.hu illetve a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

TOTAL CLUB MANAGER 2004

:: fejlesztő EA sports :: kiadó electronic arts :: web www.totalclubmanager.com

Az EA Sports vancouveri csapata több száz főt foglalkoztat, ezzel a világ legnagyobb létszámú játékfejlesztő stúdiója. A Total Club Manager évenként jelentkező epizódjai mellett ők készítik a FIFA, az NBA, az NHL, a Madden NFL, a Tiger Woods PGA Tour és az NCAA Football sorozatot is.

A 2003-as szűk esztendő végén egyszerre négy játékkal is kedveskedtek a kiadók a focimenedzser-játékok rajongóinak: a Codemasters-féle Club Football Manager, a Championship Manager Season '03-04, az Euro Club Manager 2004 és a Total Club Manager 2004 is támadást indított a játékosok kegyeinek (és pénztárcájuk tartalmának) elnyeréséért. S hogy ki lett a kategória győztese? Soha ilyen könnyen nem döntöttem, ugyanis a Total Club Manager, az EA Sports üdvöskéje finoman szólva is kenterbe veri vetélytársait. Hogy miért? Lássuk a részleteket...

Árukapcsolás

Izgatottan vártuk már a megjelenést a nagy halogatás után, meg is kaptuk a dupla CD-t a karácsonyfa alá. Az előjelek sötétek voltak: a hivatalos honlapon eleinte azzal reklámozták, hogy a játékban lehet majd játékost cserélni meccs közben – mintha egy FPS-t azzal reklámoznának, hogy lehet benne lőni... No de nem hiába stratégiai játék, mert nagyon jó volt az EA ütemérzéke: kihasználták egyrészt a konkurencia, a CM-sorozat hanyatlását, másrészt összekapcsolták a kiadó zászlóshajójával, a FIFA 2004-gyel. Zseniális az átmenet a két játék között: FIFA-csapatunkat a TCM-be átültetve tudjuk menedzselni némi gazdasági stratégiával is felturbózva, s ami még élvezetesebb: a TCM-ben a meccseket mi magunk játszhatjuk le a FIFA 2004 segítségével! Végre meghallgattatott a játékosok kérése, akik a FIFÁ-ban kevesellték a menedzserkedési lehetőségeket, a menedzser-játékokban pedig a meccs közbeni interaktivitást. A TCM eddigi részei úttörők voltak e téren, ugyanis az edző néha beavatkozhatott a mérkőzés folyamatába saját kezűleg (bizonyos helyzetekben megszabhattuk, hogy a kedvencünk lőjön vagy cselezzen, vagy hová rúgja a 11-est). Most végre megkapjuk az egész meccs fölötti felügyeletet, de sajnos így már nem szidhatjuk falábú csatárainkat, hiszen mi magunk ügyetlenkedjük el a gólhelyzeteket. Véleményem szerint jópofa kipróbálni egyszer-kétszer, de a fúzió elveszi a menedzserkedés sava-borsát, hiszen mi „csak" edzők, nem focisták szeretnénk lenni. Annak is megvan ám a hangulata, amikor fiaink bénáznak, mi pedig gyérülő hajunkat tépjük a virtuális partvonal mellett...

Egy kis RPG

Alig kezdjük el tevékenykedésünket, máris szembetaláljuk magunkat a TCM szerepjáték-beütésével: személyiséget választhatunk magunknak, pontokat oszthatunk el képességeink között; valamint kiválaszthatjuk, melyik válogatottat szeretnénk irányítani. A gazdasági- és klubélet-szimulációt annyira komolyan vették a fiúk, hogy nem csak menedzserek lehetünk, de foglalkozhatunk pusztán a játékosok edzésével, ill. kizárólag a klub gazdasági életének irányításával is. Új csapatot választva a több mint 40 ligából – magyar nincs közöttük, ami még hagyján, de brazil sincs... – máris elfoglalhatjuk helyünket a csapat élén, s valósággal belefeledkezhetünk a gombtengerbe: teljes körű csapatirányítás, a legapróbb részletekig menő edzési beállítások, változatos taktikai variációk mellett a gárda komplett gazdasági irányításának súlya is a mi vállainkon nyugszik. Még saját stadiont is tervezhetünk! Igazán lenyűgöző a játék interaktivitása: minden cselekedetünk hatással van ránk és a többiekre is. Mondjak pár példát? Ha leigazolunk egy játékost (ennek menete jóval összetettebb és valósághűbb a többi játék próbálkozásainál), a régi kerettagok reagálnak rá: a riválisok nyilatkoznak az újságnak, hogy nem félnek a konkurenciától, vagy éppen megsértődnek ránk, és csökken a moráljuk (amikor a Liverpoolnál leigazoltam három új csatárt, szegény Heskey morálszintje annyira lecsökkent, hogy meghívót kapott a magyar válogatottba...). Ha viszont nagy sztárt igazolunk, az egész csapat morálja növekszik. Előfordult, hogy igazoltam egy világsztárt, és jelentkezett egy szponzor, hogy szívesen kipengeti a játékos fizetésének felét!

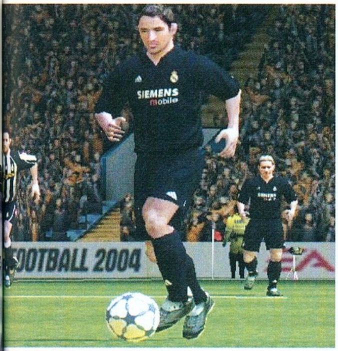
> **"Sosem hittük volna, hogy a Championship Manager trónja veszélybe kerülhet - most megtörtént a csoda!"**

Ördög a részletekben

A készítők nem álltak meg a felszínnél: átlagos edzésen a megdicsért játékos önbizalma nő, a leszidott pedig megsértődik ránk, s egy igazi csemege: egyszer az erős eső ellenére folytattam a tréninget, s erre az egész gárda morálszintje csökkent kettővel. Azt már csak pironkodva merem elmondani, hogy amikor egy bénázó ifijátékost leszidtam, az apja másnap e-mailt írt nekem, melyben feljelentéssel fenyegetett... A fiatalok menet közben fokozatosan fejlődnek, erről segédünk értesít minket. Apropó, segítők: talán ebben a játékban sikerült legjobban a szakembergárda szimulálása, nyugodt szívvel rájuk bízhatjuk a dolgokat, végre nem keserítik idétlen programhibákkal az életünket (nem ajánlgatják fel nagy lelkesen megvételre saját játékosomat, játékoslesen pedig nem a kétballábasokat szemelik ki, mint a régi „szép" időkben).

Hoppá, Zidane végre megtanulta a csárdás lépéseit!

Bajor Imre büszke lehet a róla elnevezett csapatra!

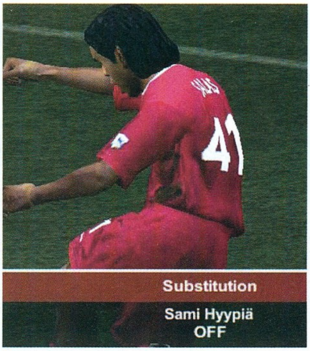


Raul a FIFA-ban és a TCM-ben egyszerre

A kis huncut bajuszosnak tetszik a rögtönzött tangó...

Az interaktivitás nem áll meg a hétközi bütykölésnél: a meccsen a FIFA szokásos gombjaival irányíthatjuk kiválasztottjainkat, de ha a hagyományos szöveges megjelenítést választjuk, akkor is felkínálja a program a választást bizonyos helyzetekben (lőjön, cselezzen, beadjon, milyen erővel végezze el a büntetőt, stb.). A szünetben sem áll meg az élet: a jól teljesítő játékosokat megdicsérhetjük, a gyengébbeket vigasztalhatjuk vagy leteremthetjük, ők meg vérmérsékletektől függően fellelkesülnek vagy durcáskodnak. Öltözőbe menet a riportereknek interjút adhatunk, mely során választhatunk a felkínált válaszok közül; mondataink különbözőképpen hatnak a vezetőségre és a játékosokra. Ha nagyon összeakasztjuk a bajuszt egy sztárral, rá már semmilyen hatással nem bírunk, ilyenkor jobb eladni őt. A taktikai rész nagyon jól kidolgozott, nem csak csapatszinten, de egyénre szabottan, ellenféltől függően is kijelölhetjük a követendő utat, egy-két kattintással hozhatunk létre és érhetünk el más-más taktikákat az ízlésesen megformált ábrákon.

Jé, a fejlesztők szerint még létezik magyar foci...



Salas egy kicsit sokat szolizott mostanában...

A Realnál is reálisabb

Az maga a valósághűség, hogy a hasonló stílusú vagy egymást kiegészítő játékosok, ha együtt szerepelnek, külön bónuszokat kapnak. A meccsnézet természetesen teljes 3D, a bevonuláskor fel lehet ismerni a nagyobb sztárokat, a mozgásokon, lövéseken pedig sokat dob a motion capture (a virtuális Zidane tényleg úgy lő, mint az igazi), bár összességében nem éri el a FIFA szintjét. Nagyon jó, hogy a mérkőzés végén összefoglalót kapunk, illetve meccs közben a fontos momentumokat – a klubcímer áttűnésével – 2-3 kameraállásból is megismétli a játék, (bár néhány színesbőrű játékos ilyenkor időnként kifehéredik – ez a Michael Jackson-mód...?) Ha lesen volt valaki, még a leshatárt is berajzolja a program. Az életszerűségre talán a legjobb példa, amikor egy középpályásom észrevette, hogy kint áll az ellen kapusa, s magától kapura ívelte a labdát. Ezt nevezem AI-nak! Arra a zseniális ötletre pedig már jelzőket sem találok, hogy havonta megjelenik a klub hivatalos újságja, a címlapján egyik meccsünk jelenetével, s pofás kis riportokat, portrékat, híreket találhatunk benne a játékosainkról, sőt, akár saját magunkról! Akinek még ennyi szimuláció is kevés, egy jót Simsezhet is! A játékban ugyanis szerepel magánéletünk, azaz nőkkel ismerkedünk, gyerekeket nevelünk, házat, kocsit, jachtot vásárolhatunk virtuálisan.

Koffeinmentes feketeleves

Hogy mondjak végre valami rosszat is: meccs közben még mindig hibás a játékosok mozgása, de a legnagyobb baj az, hogy a játék adatbázisa nem olyan alapos és pontos, mint a Championship Manageré (de legalább van hozzá teljes körű buherálóprogram, amivel mindent módosíthatunk a kinézettől a cipőméretig).

A zene a lehető legjobban testreszabott: azt hallgatjuk, amit az mp3-könyvtárba másolunk, s a program ízléses beugró menüben mutatja az éppen játszott zene címét. S még egy negatívum: a kommentátorok közel sem olyan jók, mint a FIFÁ-ban, bár ugyanazok a palik, így ha tudni akarjuk, ki mit ügyködik éppen, kapcsoljuk be a nevek kiíratását. Az újabb EA-játékoktól megszokhattuk, hogy csak csúcsgépeken futnak jól: ez sem kivétel, kétgigás proci és 512 mega RAM nélkül hozzá se kezdjetek.

Az apróbb hibák ellenére az eddigi legtökéletesebb szimulációt rakták le az asztalra az EA Sports fiai. Amikor a derűs középkorban meghalt a francia király, s azonnal új lépett a helyébe, az udvarmester azt kiáltotta a tömegnek: meghalt a király, éljen a király! A mondat most is aktuális, új királya lett a menedzser-kategóriának. Ennél már csak akkor lenne valósághűbb a játék, ha szezon végén jól hátba rugdosnának minket a Fradipályán...

Bácskai János

CHAMPIONSHIP MANAGER '03-'04

A karácsonyi kínálatból a legjobban a Championship Manager aktuális részét vártuk. Már a névadásból lehetett sejteni, hogy nagy ráncfelvarrás nem lesz, hiszen nem CM5-ként jelent meg, csak egyfajta kiegészítő lemezt kaptunk, de azt egy teljes játék áráért...
Ez bizony nagy fekete pont a kiadónak, ami csak tetézte a bajt azzal, hogy szélnek eresztette a készítő SI Games legénységét, akik létrehozták magát a játékkategóriát... A készítők nagy meglepetéseket jósoltak, amit az utolsó betűig be is tartottak: játék közben egyik csodálkozásból a másikba estünk, mert tényleg hihetetlen... hogy semmi sem változott, a tavalyi játékot vásároltuk meg idei pénzért! Kétszer is megnéztem, hogy nem a tavalyival játszok-e, de sajna a hiba nem bennem volt. Nézzük az újdonságokat – ígérem, hamar végzünk! Az edzésmenübe bekerült néhány új grafika, a meccs közbeni 2D-s kezelőfelület kapott egy replay gombot, illetve kis sárga zászló jelenik meg, ha lesen tartózkodnak fiaink. Ennyi, hölgyeim és uraim, tizezerért! Nagy kérdés, hogy mi lesz a játékkal, hiszen a névhasználat és a kiadási jog az Eidosnál maradt, akik most új fejlesztőgárdát keresnek. Ne legyen igazam, de nagyon úgy néz ki, (néhai) kedvencünk is úgy fog járni, mint a Tomb Raider: újabb és egyre gyengébb részek követik egymást. Dől a pénz, mert jól bevezetett a márkanév és fillérekből megvan az új játék, hiszen csak csiszolgatnak egy kicsit az előzőn...

A CM-sorozat elvesztette első helyét, hajója Artúr királyként eltűnt a ködben, a kardot pedig a riválisok elől a TCM rántotta ki a kőből (aki mellett Merlinként bábáskodik a FIFA 2004), s most büszkén feszít a trónon. Én még bízom a király visszatértében...

grafika	23/25
zene	12/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	14/15

91%

összhatás 5/5

\+
- fúzió a FIFA-val
- funkcionális és ízléses menük
- tökéletesen kidolgozott részletek és kellemes RPG-beütés

–
- hiányos adatbázis
- grafikai hibák

Champ. Man. 3 95%
Total Club Man. 2003 85%
Champ. Man. 4 90%

Minimum gépigény: P3 600, 128 MB RAM, 32 MB VRAM

THE SIMPSONS: HIT & RUN

:: fejlesztő vivendi universal :: kiadó radical entertainment :: web www.radical.ca

i

Radical Entertainment - A konzolon a Dark Angel, Dark Summit és The Simpsons: Road Rage által már ismerté vált kanadai csapat első, PC-re is átültetett próbálkozása a Hulk volt, amely nem aratott osztatlan sikert a kritikusok körében. A Simpsons: Hit & Run már jóval meggyőzőbb játék, bár ezen is érezni a konzol-hatást.

Emlékszel a régi idők játékaira? Nem tudtál semmit a platformokról, az engine-ekről, csak érezted, hogy ez az, ez álmaid játéka. (...) Az álmok most nálunk készülnek" – olvasható a Radical Entertainment honlapján a fejlesztőcsapat roppant szerény ars poeticája. Őszintén szólva nem értem, mire a nagy arc: a Radical eddigi – leginkább konzolos – pályafutása során sikerműfajokat nyergelt meg, és mindenféle bejáratott márkákkal (John Carpenter nevével, a Hulk filmmel, a Simpson családdal) próbálta népszerűvé tenni játékait (tegyük hozzá: sikeresen, elvégre a Hulk egymillió, a The Simpsons: Road Rage pedig kétmillió eladott példány fölött jár), szóval legjobb esetben is ugyanazt tették, mint a játékpiac szereplőinek 90%-a. Ráadásul a kritikák értékelései 50-70% közé lőtték be az eddigi Radical-termékeket – szó sincs tehát álmaink játékairól. Most azonban a fejlesztőcsapat javított renoméján – a The Simpsons: Hit & Runnak már tényleg játékformája van!

Sorozatos lököttség

Mint a cím is mutatja, a Radical ismét a Simpsons-sorozathoz nyúlt, és akárcsak a kizárólag konzolon megjelent Road Rage esetében, ezúttal is szédületes városi ámokfutásokban követhetjük végig Homer, Marge, Bart és Lisa kalandjait. Ne szépítsük: a Hit & Run kiköpött GTA-klón, annak viszont nagyon finom, és a rajzfilm-környezet PC-n még nem tapasztalt élménnyel gazdagítja a műfajt. A sztori meglehetősen bugyután indul: Springfield városka lakói riadtan észlelik, hogy szeretett kisközségüket robotdarazsakra szerelt kamerák lepik el, amelyek minden lépésüket követik. Ezzel együtt titokzatos fekete furgonok jelennek meg az utakon, a boltokat pedig ellepi az új üdítőital, a Zümm kóla (a botrányos színvonalú magyar kézikönyvben valamiért dongókólának fordították).

Később eltűnik néhány ember, köztük Bart Simpson, aki aztán igencsak zavart elmeállapotban kerül elő, idegenekről és UFO-ról fecsegve. Az utolsó pálya előtt derül csak fény arra, hogy kik és miért állnak Springfield megbolygatása mögött – a magyarázat garantáltan fárasztó lesz...

Hűen az eredetihez

A program legfőbb erénye kétségtelenül az a tény, hogy döbbenetesen jól találja a rajzfilmsorozat hangulatát. A legfrenetikusabb játékelem maga Springfield. A három hatalmas, a Simpsons-szériából ismerős helyszínekkel teli városrészt nagy odafigyeléssel építették fel a pályatervezők, több rövidítési lehetőséggel és titkos úttal – sokszor meg fogunk lepődni, hogy egy-egy utcácska milyen új értelmet nyer egyes küldetésekben. Sajnos az összesen hét pálya ezt a három városrészt variálja – szimpatikusabb lett volna, ha mindhez más kerületet terveznek a designerek. Springfield útjain az irányítható fő karakterek – Homer, Bart, Lisa, Marge és a boltos Apu – mellett a sorozat minden fontosabb szereplőjével találkozunk. Néhány küldetés erejéig beugorgatunk Skinner iskolaigazgató mellé az anyósülésre, de megjelenik Bart nagypapája a második világháborúból kiszuperált verdájával, a város rossza, Snake a sportkocsijával, és természetesen Homer munkaadója, Mr. Burns is megmutatja, mit tud a limuzinja – összesen 17 különböző karakter fordul meg a volán mögött, és egyikük sem hoz szégyent a sorozatra.

> **"A GTA3 keresztezése Simpsonékkal telitalálat – csak a konzolos grafika és irányítás ne lenne..."**

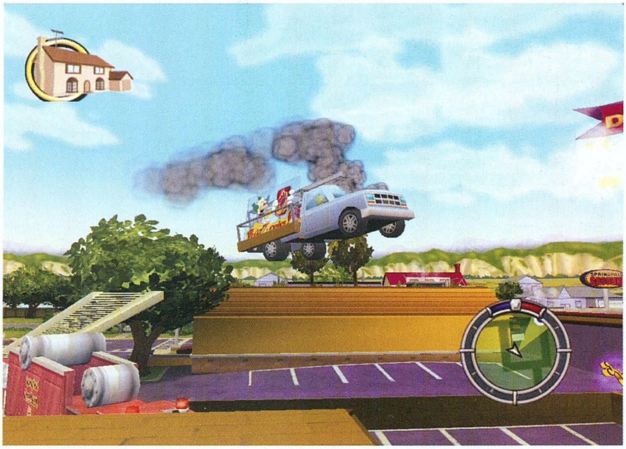
Homer rózsaszín Cadillacje nagygenerálra szorul

Féktelenül

Aki játszott már a GTA3-mal, nem fogja meglepetésként érni, hogy különféle járművekkel kell küldetéseket megoldania. E missziók sajna nem túl változatosak, a negyedik pálya körül már unalmassá válnak. A négy fő küldetéselem a verseny (valaki előtt kell a város egyik pontjáról a másikra érnünk), a menekülés (le kell ráznunk egy bennünket követő autót), a gyűjtögetés (időre össze kell szednünk néhány tárgyat) és a törés-zúzás (addig kell ütköznünk egy vagy több autóval, amíg az totálkáros nem lesz). Az összes feladat ezekre épül (például meg kell koccolnunk egy kocsit, amelyről minden ütközésnél leesik egy összegyűjtendő tárgy), és a játék felére a kombinációs lehetőségek is kifulladnak. Némi izgalmat hoz a küldetésekbe a képernyő jobb alsó sarkában levő térképet körülvevő Hit & Run mérő, amely szépen sárgul, majd pirosodik minden egyes

Bart láttán igencsak meglepődött a kékhajú gyerkőc

Jönnek a mentők, ez aztán a GTA-életérzés!



A három gyerek a három szoba helyett a négy kerék társaságában 1g gyorsulással közelít a game over felé

közúti károkozás (tereptárgy lekaszálása, másik autó megzúzása, gyalogosbaleset) után. Ha a mérő teljes kört ír le, egy (későbbi pályákon több) rendőrautó akaszkodik a nyomunkba, és ha nem lépünk meg előle, 50 pénzre megbüntet. Érdemes tehát óvatosan közlekedni, és ha már villog a Hit & Run mérő, azon igyekezni, hogy ne üssünk el senkit és semmit – ez a combosabb küldetések teljesítése közben gyakorlatilag lehetetlen.

Gyűjtsd össze mindet!

Bár a játék második felére már magukat ismétlik a küldetések, a pályákon elszórt gyűjtögetnivaló tárgyak és bónuszok megtörik a monotóniát, és az ember már csak tisztességből is végignyomja a Hit & Runt. A legalapvetőbb tárgy a pénz, amit önmagában is találunk elszórva az utcákon és házaknál, de Zümm kólás ládákat és automatákat szétrúgva továbbiakhoz juthatunk. Lecsaphatjuk a néha egészen lehetetlen helyeken tartózkodó kamerás darazsakat is, ezekért is lét kapunk. A pénzen a pályák bizonyos pontjain mókás ruhákat vásárolhatunk (néhányat kötelező lesz megvennünk, beugróként egyes küldetésekhez), illetve új autókat is vehetünk. A jobb kocsikat nem kereskedőnél fogjuk kapni, hanem a pályánkénti bónuszküldetés teljesítésekor (nem kötelező, de melegen ajánlott misszió), illetve akkor, ha sikeresen megnyerjük a pálya három utcai versenyét (létezik egy negyedik is, azzal csak pénzt kereshetünk). Érdemes beszerezni a jobb kocsikat, mert egyik-másik olyan végsebességgel, gyorsulással, kanyarodási képességgel, vagy éppen páncélzattal rendelkezik, ami jól jöhet a későbbi pályákon (a városban elszórt telefonfülkéknél cserélhetünk kocsit). Végül minden városrészben találunk gegeket és kártyákat – előbbiek csak poénként szolgálnak (például Apu boltjában kifröcskölhetjük a fagyit a fagyigépből), utóbbiak pedig a programhoz mellékelt autóversenyes minijáték egy-egy versenyét teszik elérhetővé. Pályánként hét küldetés, egy bónuszküldetés, három ruha, öt autó, hét kártya, 15-20 darázs, nyolc-tíz geg – mindig lesz mivel foglalkoznunk.

Billentyűzavarok

Amiért igazán látszik, hogy a Hit & Run konzolra készült, az a játék irányítása. Bosszantó, de ez is olyan PC-s konverzió, amelynek kezelését nem a PC-re optimalizálták (esetleg mélyebben belenyúlva a kódba, állítva kicsit a kamerakövetést), hanem a kontroller gombjait feleltették meg egy-egy billentyűnek. Így kinszenvedés billentyűzetről játszani a Hit & Runnal, főleg azokat a részeket, amelyeket gyalog kell teljesítenünk: egyszerre kell szereplőnkkel a négy irányba mennünk, nyomni a futás gombot, néha ugrani, ütni, valamint a kamerát forgatni – gamepad beszerzése erősen ajánlott. Ezt leszámítva a program technikai oldala rendben volna. Az engine nem villant különösen nagyot effektek terén, viszont meglepően nagy játékteret kezel gond nélkül, még gyengébb gépen is. Az autók és a karakterek modelljei ugyan nem fognak poligonszámukkal rekordot dönteni, de egyszerűségükben is tetszetősek, és remekül illeszkednek a sorozat hangulatához. A hangokat már dicsértem, és a sorozat zenei témáját variáló trackekkel is elégedett lesz minden rajongó – jóllehet, sokkal több is elkelne hangból és zenéből is, mivel túl gyakran ismétlődnek.

Hit & Fun

Minden bajával együtt a The Simpsons: Hit & Run kellemes meglepetés, könnyed GTA-érzés fiatalabbaknak és időseknek egyaránt. A hangulat és a gyűjtögetés az unalmasabb küldetéseken is végighajtja azt a játékost, aki megbarátkozik az irányítással. A sorozat visszaköszönő poénjaiért pedig érdemes 100%-ra teljesíteni a játékot, már csak azért is, mert az aranyos átvezető animációk mellé bónuszként vidám Itchy & Stratchy (Tom & Jerry Simpsons-beli megfelelői) mozit kapunk. A Radical Entertainmentnek majdnem sikerült megfelelnie a bevezetőben említett szlogenjének, amit örvendetes fejlődésként könyvelhetünk el – ez a program megérdemelten lesz bestseller.

Stöki

A Simpson család kalandjait 1989 óta követhetjük nyomon a képernyőn.
A gyerekesnek tűnő kivitelezés kőkemény társadalomkritikát rejt - nem véletlen, hogy eddig tízszer nyerte el az Emmy-díjat.

A szeleburdi család

Bár a Simpson család elsősorban a konzolos játékfejlesztők kedvence, azért nem a Hit & Run az első alkalom PC-n ahol találkozhatunk velük. Már 1991-ben megjelentek a monitorokon, és a Bart vs the Space Mutants című 2D-s oldalscrollozós ügyességi-akciójátékban megmentették a Földet a – micsoda meglepetés! – űrmutánsoktól. Ugyanebben az évben a kevésbé bonyolult című, de hasonló műfajú Simpsons Arcade Game-ben, a kis Maggie-t mentették meg, majd öt évig nem látogattak át a konzolok vidékéről. 1996-ban egy igen békés szoftverben, a Simpsons Cartoon Studioban mutatták meg, hogyan kell rajzfilmet készíteni (igazi családi játék volt), majd egy évvel később a The Simpsons: Virtual Springfield című kalandban köszöntek ránk – ebben a játékban már be lehetett járni egész Springfieldet, és a Hit & Runból ismerős kártyagyűjtögetéssel is találkozhattunk. Majdnem hét évet kellett várnunk azóta, hogy újra összefussunk velük PC-n – reméljük, a Hit & Run meggyőzte őket, hogy érdemes lenne gyakrabban is átrándulniuk erre a platformra.

Bartman visszatér - természetesen Bartmobile-on!

83%

grafika	20/25
zene	12/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	12/15
összhatás	**3/5**

+ - A tévésorozat helyszínei, szereplői és humora
  - nagyszerű hangok
  - sok gyűjtögetnivaló

– - nehézkes irányítás
  - unalmassá váló feladatok

Mafia 95%
GTA3 96%
Vice City 94%

Minimum gépigény: P3 700, 192 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,2 GB HDD

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR végigjátszás

Az elkövetkező oldalakon hatalmas tippcsokrot találtok a Deus Ex: Invisible Warhoz. Közlünk vázlatos végigjátszást is, de észben kell tartani, hogy rengeteg lehetőségünk lesz az egyes akadályok leküzdésére, ráadásul a mellékküldetéseket is viselkedésünktől függően kapjuk meg – mindegyikre kitérni nincs hely, sem szükség. Először néhány tanácsot olvashattok a központi karakter, Alex fejlesztésével kapcsolatban, majd a játék egyes területeit vesszük sorra.

Ugyan az Invisible Warban nincsenek kasztok, eltérő játékstílusok azért vannak. A játék legnagyobb pozitívuma, hogy minden jellemet kijátszhatunk. Ha úgy gondoljuk, lehetünk a szellem a rendszerben, akit még senki sem látott, vagy játszhatunk pszichopata rambót, aki mindenkit kinyír, aki csak a szeme elé kerül. Az következőkben a nyilvánvalóbb stílusokat szeretnénk körüljárni, de természetesen mindenkinek szabadon szárnyalhat a képzelete. Hallottunk olyanról, aki csak Drone biomodokat, vagy csak feketepiaci biomodokat használ – nem is beszélve arról, aki egyáltalán nem nyúlt ezekhez, hiszen igazi templomos akart lenni…

Izgalmas játékmenetet jelent, ha lopakodni akarunk. Ilyenkor biomodjaink legyenek Cloak, Thermal Masking, Move Silent – ezek mellé jól jöhet a Bot Domination. A szembe rakható biomodok közül bármelyik hasznos lehet, de az ilyen karakterhez inkább a Vision Enhancement vagy a Spy Drone illik, mint a regeneráció. Fegyverként használjunk csendes Boltcastert, de inkább kerüljük a balhét; ebben segíthet a shotgun másodlagos támadása, a füstgránát is. Az élőlényeket kerüljük el, a robotok felett vegyük át az uralmat vagy váljunk láthatatlanná előttük.

Érdekes és erős koncepció a közelharcra koncentráló karakter, akinél a legfontosabb biomodok a Strength Enhancement, Speed Enhancement és Electrostatic Discharge. Ezek mellé nagyszerűen illik a Neural Interface, a regeneráció (vagy ha nindzsaszerűbb figurára vágyunk, a Cloak és a Vision Enhancement), a lábnál gyorsaság helyett rámehetünk a csendességre is. Fegyverként Energy Blade-et, később Toxin Blade-et, majd Dragon Tooth Swordöt használjunk.

Az egyik rejtett fegyver, a Red Greasel Hunter

Amennyiben az a cél, hogy senkit ne öljünk meg, a legfontosabb a Biotox Attack Drone lesz, ami majd elvégzi a munka oroszlánrészét (persze adott esetben mi is segítsünk be Boltcasterrel vagy gumibottal). Emellé a Move Silent és a Thermal Masking ajánlott, a gépágyúk hatástalanítására a Neural Interface, gyógyulásként pedig a Regeneration. Használjunk vakító- és füstgránátokat, tereljük el az emberek figyelmét foszforfáklyákkal vagy hanggránátokkal, és így nem nagyon kell majd harcolnunk. Ha a játék végén meggyűlik a bajunk a páncélozott templarokkal, vagy az Illuminati kommandósokkal, a Neural Interface helyére fejlesszük ki a Cloakot.

Ha nem akarunk ilyen specializált karaktert létrehozni, hanem átlagos harcosra vágyunk, itt a recept: Regeneration, Neural Interface, Strength Enhancement, Aggressive Defense Drone és Speed Enhancement. Fegyverként nagyszerűen beválnak a módosított shotgunok (EMP Converter – Increased Damage a robotok, Ammo Scavenger – Increased Damage az emberek ellen), félénkebb típusoknak Mag Rail a gépekhez és mesterlövészpuska az élőlényekhez – ha felvettük, a Hellfire Boltcaster is aranyat ér. Az EMP-gránátok is hasznosak lesznek, és közelharci fegyver is legyen mindig nálunk, hogy multitoolt spórolva beverjük a gyengébb ajtókat.

RETINA-CSINOSÍTGATÁSOK

Sokaknak van problémája a kijelzővel, mely elvileg úgy néz ki, mintha a retinánkra lenne vetítve minden fontos információ – szerintünk ronda és/vagy sok helyet takar ki. Az utóbbira megoldás lehet az átlátszóság (opacity) növelése a menüben, de előbbire nem ilyen egyszerű a megoldás. Aki komolyabban bele akarja magát ásni a dologba, és igazán stílusos színösszeállításokat kíván kidolgozni, annak az ION Storm fórumait, és elsődlegesen a 66193119177/index.php?showtopic=207468 topicot tudjuk ajánlani, ahol egy Koif nevű srác dolgozik a problémán.

ERŐSEBB RAKÉTAVETŐT A NÉPNEK!

Minden lőfegyvert két különböző kiegészítővel turbózhatunk fel (némelyikre nem jó az összes – rakétavetőre pl. csak Ammo Scavengert, Increased Range-et és Refire Rate-et szerelhetünk fel) – jól meg kell gondolni, mit akarunk, mert változtatásra nincs lehetőség. Összesen nyolcféle alkatrészünk lehet, melyek a következők:

Ammo Scavenger: A fegyver a szokásos lőszer-fogyasztás 75%-át használja.

EMP Converter: Minden lövés háromegységnyivel több lőszert használ, és plusz kétegységnyi EMP-sebzést okoz (csak tájékoztatásként, a pisztoly lövésenként 1,5 lőszert eszik, és hatot sebez alapból).

Fragmentary Rounds: A repeszek minden lövésnél kétegységnyi plusz sebzést okoznak, a becsapódástól számított két méteres területen.

Glass Destabilizer: A lövés elolvasztja az üvegfelületeket, ráadásul az esetleges riasztókat sem szólaltatja meg.

Increased Damage: Minden lövés 15%-kal nagyobb sebzést okoz.

Increases Range: A fegyver lőtávja 50%-kal megnő, de pontossága nem javul.

Refire Rate: A fegyver lőgyorsasága 25%-kal nő.

Silencer: A hangtompító elnémítja fegyvereinket (nem hat, ha a Fragmentary Rounds is a fegyverhez van csatolva).

A fentiek közül kettő mindenkinek hasznos lehet, minden játékstílusnál érdemes használni őket: az Ammo Scavenger, az Increased Damage. Egyik fegyverünket mindenképpen szereljük Glass Destabilizerrel – ugyan a játék során csak öt-hat alkalommal lesz rá szükség, de akkor jól jöhet, hogy a riasztó aktiválása nélkül törhetünk be kirakatokat vagy mehetünk be irodák ablakain. Az EMP Converter is jól jöhet egy fegyverünkhöz, amelyet robot-megsemmisítésre fogunk használni – persze csak akkor, ha erre a célra nem Mag Railt választottunk. Aki a lopakodásra tesz fel mindent, annak a Silencer is jól jöhet, csöndes gyilkoláshoz inkább a közelharci fegyvereket ajánlom.

> több mint ember..

AZ INVISIBLE WARBAN AZ ION STORM ÖSSZEVONTA A KORÁBBAN KÜLÖN MŰKÖDŐ KÉPZETTSÉGEKET ÉS BEÜLTETÉSEKET: EZÚTTAL CSAK A BIOMODOK SZABÁLYOZZÁK, MIT TEHETÜNK MEG, ÉS MIT NEM. TESTÜNKET ÖT HELYEN MÓDOSÍTHATJUK, MINDENHOL HÁROM VÁLASZTÁSI LEHETŐSÉGÜNK VAN (PLUSZ VAN EGY 16. BIOMOD IS, AMIT RÖGTÖN A JÁTÉK ELEJÉN MEGKAPUNK: A LIGHT SEGÍTSÉGÉVEL KÉKES FÉNYT ÁRASZTUNK MAGUNKBÓL, MEGVILÁGÍTVA KÖRNYEZETÜNKET), ÉS MINDEGYIKET HÁROM SZINTEN KERESZTÜL FEJLESZTHETJÜK TOVÁBB BIOCANISTEREK FELHASZNÁLÁSÁVAL. A HÁROM KÖZÜL EGYSZERRE CSAK EGY MŰKÖDHET, DE BÁRMIKOR CSERÉLHETÜNK – DE A KORÁBBAN ELHASZNÁLT BIOCANISTEREK ELVESZNEK. A JÁTÉK SORÁN KÖRÜLBELÜL 25-30 BIOCANISTERT SZEDHETÜNK ÖSSZE (VEGYESEN A SIMA ÉS A FEKETEPIACI VERZIÓBÓL), ÍGY A CSERÉNEK NEM LESZ AKADÁLYA, NEM KELL KÉTSÉGBEESNI, HA VALAMELYIK KÉPESSÉG NEM NYERTE EL TETSZÉSÜNKET. HA KELLŐ ODAFIGYELÉSSEL HALADUNK ELŐRE, EGYIPTOMBAN MÁR MIND AZ ÖT KÉPESSÉGÜNK ELÉRHETI A MAXIMÁLIS, HARMADIK SZINTET. KÖVETKEZZEN A BIOMODOK LISTÁJA, NÉHÁNY TANÁCCSAL MEGSPÉKELVE:

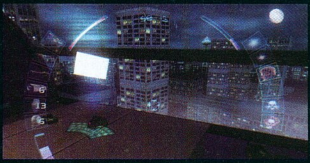
ELSŐ FEJEZET
A kezdetek: Seattle

Kalandjaink a Tarsus-akadémián kezdődnek, először a 454-es lakásban levő Billie-vel kell beszélnünk, majd a lifttel távozhatunk erről a szintről (mindenhol derítsük fel a szellőzőket, raboljunk le mindent – ezt ezután nem is fogom mindig kiemelni). Miután beszéltünk Dr. Nassiffal, keressük meg két diáktársunkat, majd vegyük magunkhoz felszerelésünket az öltözőből (szintén nem fogok kitérni a különböző ládákra és szekrényekre, melyekben sok kincset lelhetünk – mindig látjuk, hogy mi lenne a zsákmány, úgyhogy el tudjuk dönteni, hogy megéri-e a multitool(oka)t a nyitás). Mikor kitör a riadalom, liftezzünk vissza, raboljuk ki a lakásokat, majd a sajátunkban nyílt új járaton keresztül menjünk tovább. Most kapjuk meg első három biocanisterünket, használjuk őket tetszés szerint, majd menjünk tovább, át a szobán, amit kamera figyel, és beszéljünk a tudósokkal. Miután megöltük a támadókat (jutalom vár, ha a tudós is életben maradt) menjünk tovább, és végezzünk az utolsó szobában levő két szektással is – és végre kimehetünk a városba.

Itt négy területre juthatunk el, az egyik az Inclinator, amely tulajdonképpen egy lift, amivel a nyomornegyedbe juthatunk le – de csak akkor, ha eltakarítottuk a toxikus szennyeződést (a csöveket használva kell megkeresni a megfelelő számítógépet). A másik helyszín a metróval elérhető WTO-bázis, ahol még nem tudunk sokat tenni, előbb látogassuk meg a Vox Nightclubot. Itt kaphatunk bérgyilkos küldetést a tulajtól, eljátszhatjuk az üzenetvivő szerepét egy homoszexuális miniszter és leendő hálótársa között (csak ha férfi karakterrel vagyunk!), és beszélhetünk NG Resonance hologramjával. Ha minden küldetést megkaptunk, és mindent felderítettünk (egyelőre ne próbálkozzunk a VIP területekre való bejutással), irány az Emerald Suites nevű lakópark. A kulcsokat megvehetjük a takarítótól, de a szellőzőkön keresztül is bejuthatunk mindenhová. Dr. Nassif lakásában mindenképpen olvassuk el a datacube-ot, majd ha akarjuk, fosszuk ki a többi lakást is (erre lakik bérgyilkolásunk célpontja, de vele is köthetünk üzletet, ha nem akarunk a sötét oldalra sodródni). Ha végeztünk, menjünk fel a tetőn található házba, a miniszterhez. Itt hackeljük meg a biztonsági rendszert, vagy erővel iktassuk ki a védelmi felszerelést, de mindenképpen jussunk fel az emeletre, és olvassuk el a datacube-ot.

Ha végeztünk, menjünk vissza a Voxba, ahol cselekedjünk kedvünk szerint (érdemes nem betartani a szabályokat, de nem biztos, hogy az esztelen őrjöngés jó ötlet), de mindenképpen derítsünk fel mindent (sok értékes dolog van a tulaj irodájában, és az omaroktól kapott küldetés is jól fizet – még akkor is teljesítsük, ha ki akarjuk nyírni őket). Most jelentsünk mindent a WTO-nak, mire megkapjuk a következő feladatot: pilótát kell szereznünk.

Irány a nyomornegyed (az Inclinatoron keresztül), ahol először tisztítsuk meg a csatornákat, majd irány a Greasel Pit nevű bár. Itt találhatjuk meg pilótáinkat. Sid



Seattle by night, teliholddal és szmoggal

Black gépe egy Sophia Sak nevű nő rabságában senyved, míg Ava Johnson helikopterét a WTO karmai közül szedhetjük ki. Részt vehetünk egy Greasel veremharcban is – legalábbis fogadhatunk rájuk – akkor akaszthatunk sokat, ha az egyik versenyzőt kinyírjuk (a Heron's Loft nevű terület 22-es szobájában). Távozás után beszéljünk az omar kereskedővel, majd menjünk be a templomba, és társalogjunk el Őszentsége hologramjával. Ezután irány Miss Sak rejtekhelye, a demóban is látott Heron's Loft. Vagy lefizetjük a nőt, vagy kinyírjuk az egész bandájával együtt; utóbbi főleg mesterszintű hackeléssel könnyű. Ha emellett döntünk, a hangárból is tüntessük el az ellenfeleket és aktiváljuk a Pilot Beacont. Ha végeztünk, fogadhatunk a Greaselekre, végrehajthatjuk a két rivális kávébolt küldetéseit, de aztán menjünk vissza Seattle felső részére. (Az Inclinator területét megszállták a templomosok, végezzünk velük, majd olvassuk el a róluk szóló datacube-ot; ezzel az információval visszamehetünk az Order templomába.) Ha Avát akarjuk pilótának (érdemes, ő ingyen dolgozik), a WTO-bázisra is fel kell mennünk, hiszen innen juthatunk el újabb liftezéssel a leszállópályára. Vérmérsékletünknek megfelelő módon tisztítsuk meg a területet, majd aktiváljuk a Pilot Beacont.

Bármelyik pilótával is megyünk, a Mako kutatóállomáson kötünk ki (ha Avával mentünk, messzebb vagyunk a bejárattól, ez plusz három őrt és egy robotot jelent), pontosabban az udvarán, ahonnan három úton is bejuthatunk a telepre. Bent a szokásos feladatok várnak: kutassunk át mindent (a datacube-okon sokszor kódok vannak – nem csak itt, de a játék során végig), hackeljük meg a számítógépeket, illetve végezzünk az őrséggel. Amikor megtaláljuk a barátságos tudóst, vagy öljük meg, ahogy az Order akarja, vagy csak a fegyvert vegyük el, így a WTO-nál vágódhatunk be. Ezután lifttel menjünk fel a labor-részlegbe, azon belül is Dr. Nassif irodájába. Nézzük meg az üzeneteit, majd távozzunk az épületből, és a tetőn parkoló repülővel lépjünk le Seattle-ből.

A kórház a város szélén feldolgozásaiból sosem lehet elég!

> szem

REGENERATION

A regeneráció természetesen életerőnk újratöltésére szolgál, ha bekapcsoljuk, minden másodpercben gyógyulunk, igaz, kis bioenergia árán. Első szinten másodpercenként 2 HP-t gyógyulunk, másodikon 0,85 másodpercenként hármat, harmadikon pedig 0,7 sec alatt négyet. Ez még nem minden, a gyógyulás üteme minden sérülés nélkül eltöltött másodperccel gyorsul – mégpedig a szinttől függően 25, 50 illetve 75 százalékkal. Ha bekapunk egy sérülést, a regeneráció sebessége visszaesik alapfokra, úgyhogy érdemes kivárni a harc végét, hogy minél kevesebb bioenergiából megússzuk a folyamatot (persze ha nagyon nagy trutyiban vagyunk, ezzel ne törődjünk). A fogyasztása egyébként szintén a szinttől függ, és egyre nő a fejlődéssel párhuzamosan: 5, 10 illetve 20 egységnyi bioenergiát eszik másodpercenként.

VISION ENHANCEMENT

A látásjavítás nagyon hasznos képesség, főleg azok számára, akik inkább lopakodni akarnak, mint nyílt színen harcolni. Első szinten mindössze éjjellátást kapunk, vagyis az élőlények zölden fognak világítani, később viszont nagy tápok várnak ránk. Második szinten az élőlényeket falon keresztül is láthatjuk, harmadikon pedig már minden – azaz a robotok, gépágyúk és tárgyak is – a szemünk elé kerül, még a legvastagabb falakon át is! Ez különösen hasznos lehet a Mag Rail fegyverrel kombinálva, hiszen annak másodlagos, EMP-sebzést okozó támadása áthatol a falakon; így a robotok és gépágyúk nem sok gondot fognak okozni. Minél magasabb szinten van ez a biomod, annál kevesebb bioenergiát fogyaszt: másodpercenként 1, 0,5 illetve 0,25 egységnyit.

SPY DRONE (BLACK MARKET)

A Spy Drone kis kémgömböt hoz létre, melyet magunk irányíthatunk. Ezzel egyrészt felderíthetjük a pályákat, másrészt mikor elhagyjuk, EMP-robbanásban semmisül meg, és így akár a szint másik végéről is kiirthatunk pár gépet. A Drone sebzése a szint növelésével egyre nő (25, 40 illetve 65), ráadásul a legfejlettebb változat már élőlényekre is hat, lebénítja és kicsit sebzi is őket. A Drone irányítása bioenergiánkat csökkenti, minél erősebb változatról van szó, annál kevesebbet fogyaszt (2, 1,5 illetve 1 egységet másodpercenként). A Spy Drone kicsit bugos, még az 1.1-es patch telepítése után is előfordul, hogy felrobbantása után visszakerülünk a pálya elejére. Velem ez csak egyszer történt meg, de mások beszámolói alapján néha olyan gyakorisággal jön elő, hogy teljesen használhatatlanná válik a biomod…

NG Resonance, a virtuélis sztár

MÁSODIK FEJEZET
Bemelegítés: Kairó

Mikor megérkeztünk, derítsük fel az utcákat: egyrészt sok elrejtett tárgyat találhatunk, másrészt a sherifftől kaphatunk egy térképet. Ha a WTO-nak dolgozunk, rögtön keressük fel a Nassif-birtokot, és tegyük tönkre a növényeket (például gyújtogatással, esetleg a szellőzőrendszer tönkretételével vagy átprogramozásával). Ha ezt megtesszük, távozásunkkor az Order ránk küld néhány verőlegényt.

Amint végeztünk, menjünk a medina északi részére, ahol nagyon hamar összeakadhatunk az itteni omarokkal, akiktől egyrészt vehetünk két black market biocanistert, másrészt adnak egy küldetést. Előbbieket mindenképpen vegyük meg, még akkor is, ha a templomosok oldalára állva később ki akarjuk irtani őket. A lakóházat kutassuk át, a zsákmány mellé nem csak két küldetést kaphatunk, de megtekinthetünk egy meglehetősen vicces közjátékot is a világ legrosszabb költőjével a főszerepben. Miután végeztünk (nem feltétlenül szó szerint...), jöhet a mecset, ahol az Order ütött tanyát. Itt is raboljunk le mindent, beszélgessünk mindenkivel (a tesztben említett, általam csak a küldetése végrehajtása után megismert Mina Ameer az alagsorban található kislány), ezt követően végre szagolhatunk friss levegőt is – a lifttel felutazhatunk az archológiába. Járjunk be mindent, hogy megismerjük a helyet – van itt egy kávézó, a bejárat az itteni Tarsus akadémiára, az első nem azonnal támadó templomosok (be is állhatunk közéjük, vagy kihallgathatjuk őket a szellőzőn át az omaroknak), valamint NG Resonance újabb hologramja. Miután mindent megtettünk, amit kedvünk diktált, lépjünk be az akadémiára, ahol néhány kisebb misszió mellett leleplezhetünk egy templomos összeesküvést: ehhez a laboron keresztül megtalálható titkos teremben rejtőző lányokat kell megkeresni. Ha akarjuk, mi is lerendezhetjük az ügyet az igazgatóval, de az is megoldás, ha az archológia őreivel, az SSC-vel közöljük felfedezésünket.

Irány az archológia legfelső részlege, az Air Archology. Itt rögtön találkozunk NG menedzserével, akihez több küldetés is kapcsolódik. Ezt követően irány a 23-as hangár, ahol fontos datacube vár olvasójára. Innen menjünk vissza a 24-es hangárhoz, amit egy hatalmas katonai robot (is) őriz. Vele sokféleképpen leszámolhatunk (EMP-gránátok, robbanó láda, Mag Rail stb.), de ez után durván besűrűsödnek a dolgok, rengeteg különféle döntést hozhatunk. Ott van például az archológia elnöke, aki az összegyűjtött információk alapján megérett a halálra – de hagyhatjuk magunkat lefizetni is. Aztán a templomosok által megszállt ApostleCorp épület, amit Klarával együtt dúlhatunk fel, hogy a mélyén megleljük végre Dr. Nassifot. Attól függően, hogy melyik csoportosulással szimpatizálunk, megölhetjük őt – de előtte mindenképpen hallgassuk meg. Mielőtt elutaznánk Németországba, gyűjtsük be az elvégzett küldetéseink jutalmait (például az omaroktól, a kávéboltosoktól, az adósszedőtől, Mina szüleitől vagy az idősebb Nassiftól), beszéljünk NG-vel, és ha jót akarunk tenni, menjünk le a karbantartó részlegbe (Maintenance), és programozzuk be a nanogépet a szennyezett levegő megtisztítására. Ha mindennel megvagyunk, irány a pilóta, és mehetünk Trierbe!

SZÉPSÉGEM!

Igen sajnálatos, hogy a fejlesztők úgy döntöttek, a főszereplők textúráit alacsonyabb felbontásban rajzolják meg, mint a többi karakterét, ezért aztán Alex sokkal rondább, mint bármelyik beszélgetőtársa. Természetesen erre is van megoldásunk, köszönhetően néhány megszállott rajongónak. Aki csak a legjobb skineket szeretné letölteni, annak a home.online.no/~johmoe/images/JohnDX-IWtextures címen fellelhető honlapot, egy John P nevű fickó gyűjteményét tudjuk ajánlani. Aki viszont jobban el akar mélyülni ebben, esetleg segítene a játék újratextúrázásában, az látogasson el a 66193119177/index.php?showtopic=207167&st=0 címen az ION Storm fórumának erre alakított topicjába. Itt egyrészt letölthetünk nagyfelbontású skineket a fegyverekhez, ellenfelekhez, a gránátokhoz és lassan már szinte mindenhez, másrészt megtudhatjuk, hogy mi hogyan segíthetünk. Érdemes elolvasni a több száz hozzászólást, mert olyan érdekességek derülnek ki, mint például, hogy minden fegyver és használati tárgy ugyanazt az egy (!) textúrát használja...

Csak nehogy a másik egérgombot nyomjuk...

Nassif doki nyomára bukkanni nem egyszerű

> karok

BIOTOX ATTACK DRONE

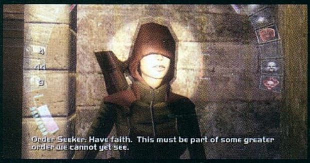
Ez a zöld Drone körülöttünk lebeg, és izgatottan várja, mikor kezdhet harcba. Amint meglát egy ellenfelet (csak az élőlényekre hat, a robotok ellen nem használható), altatólövedékeket kezd rá lőni. Ezek a fejlettségtől függően 10, 8 illetve 6 bioenergiát használnak el lőszer gyanánt. Mivel nem közvetlenül mellettünk lebeg, hanem kissé távolabb, használható sarkok mögött rejtőzve, vagy létrafeljárókban megbújva – a Drone elintézi helyettünk az őröket (őt magát természetesen nem tudják lelőni).

STRENGTH ENHANCEMENT

Az erőnövelés sok módon lehet segítségünkre, ráadásul, mivel passzív biomodról van szó, bioenergiát sem fogyaszt. Egyrészt – és talán ez a legfontosabb – megnöveli a közelharci fegyvereink sebzését (a szorzók a következőképpen alakulnak: 150%, 200% illetve 300%). Emellett értékes bónusz, hogy második, illetve harmadik szinten kapunk egy újabb helyet a tárgylistában. Ezen tápok mellett felkaphatunk nehezebb tárgyakat is, például hajigálhatunk égő hordókat, ami igen vicces módja az őrök eltakarításának.

BOT DOMINATION (BLACK MARKET)

Az egyik legfantáziadúsabb biomod: a robotok feletti hatalmat, közvetlen irányítást biztosítja. Első szinten gépágyúkkal, kamerákkal és kis robotokkal (spiderbotokkal) szórakozhatunk, második szinten ez kiegészül a közepes robotokkal, harmadikon pedig már a hatalmas katonai droidok felett is átvehetjük az uralmat. Miután kiválasztottuk áldozatunkat (sajnos elég közel kell menni, 7, 10 illetve 20 méternyire), van kis időnk (6, 8 illetve 10 másodperc), hogy elbújjunk, hiszen ezután már a robotot fogjuk irányítani – ha egy ellenfél közben kikészít minket, akkor csak a játékállás visszatöltésében bízhatunk. A biomod fejlesztésével nő az irányítás időtartalma (20, 30 illetve 60 sec), illetve csökken a bioenergia-költsége (35, 30 illetve 20 pont). Mikor letelik az idő, ismét testünkben találjuk magunkat, a (ki)használt gép pedig tönkremegy – így bioenergiával pusztíthatunk el gépágyúkat, multitoolt vagy lőszert megtakaritva.



> Már megint meg akarnak téríteni...

HARMADIK FEJEZET
Minden megváltozik: Trier

Ahogy megérkezünk a városba, nézzük meg a térképet tartalmazó datacube-ot, majd menjünk be az SSC központba. Itt beszéljünk minden alacsony rangú beosztottal, végül magával a főnökkel, Dumier-vel is. Ha végeztünk, járjuk be a várost, beleértve a kávézót és a fegyverboltot is, melynek ablakát egy erre felspécizett fegyverrel olvasszuk le. A következő lépcsőfok a Nine Worlds taverna, ahol a felső emeleten az omarok „rejtőznek", az alagsorban pedig többek között egy régi ismerős, Tracer Tong. Ő rögtön megbízást ad nekünk, amely elvégzéséhez a lezárt Black Gate területére kell ejutnunk. Ez vagy a kávézó elől nyíló csatornarendszeren keresztül lehetséges, vagy Dumier-től kérünk engedélyt a lezárt kapunál őrködő katonák megenyhítésére.

Itt először egy katonai lépegető vár ránk; iktassuk ki az általunk preferált módon, majd, ha van nálunk, a mesterlövész-puskával szedjünk le minden őrt (felfelé is nézelődjünk). Egy kastélyszerű épületet kell bejárnunk, egészen addig, míg meg nem leljük a titkos liftet (egy sarokban nyílik az odavezető ajtó, két egymásra pakolt láda mögött – mellette a falon Keep Out feliratú tábla). A felvonóval egy high-tech laborba juthatunk el, itt vérmérsékletünknek megfelelően derítsünk fel és raboljunk ki mindent, megölve vagy elkerülve az őrséget. Ha megvagyunk – vagy nem akarunk ezzel szórakozni –, vegyük utunkat a börtönrészleg (Containment Area) felé, ahol egy furcsa párost találunk, és kiderül, hogy a WTO és az Order ugyanannak a szervezetnek, az Illuminatinak két arca. Mindent elfelejthetünk, amit eddig hittünk, de megpróbálnak minket meggyőzni, hogy továbbra is őket támogassuk (ebben nagy szerepe van a hirtelen megjelenő elit Illuminati kommandósnak – természetesen, ha akarjuk, mindenkit kinyírhatunk, Öszentségét akár savfürdőben is eláztathatjuk). Lépjünk le és beszéljünk ismét Tonggal, majd menjünk tovább repülővel a templomosok másképp megközelíthetetlen területére. Itt a fő célunk egy program, egy modul megszerzése lesz, amit természetesen ellenfeleink templomának egy jól őrzött szobájában lelhetünk meg. Sok lopakodás, mesterlövészkedés igen könnyűvé teheti feladatunkat, de kipróbáltam, a frontális támadás is működik, legfeljebb többet kell gyógyítanunk. Miután megvan az áhított cucc, irány vissza Trierbe, beszéljünk minden fontos szereplővel (Dumier, Tong, Lin-May Chen), és mehetünk vissza a Black Gates laborba, hogy az ellopott modult felinstalláljuk – ez nyitja meg az utat JC rejtekhelyére. Ehhez először a hibás generátort kell kiiktatni, majd a tartalék áramforrást bekapcsolni. Ezután csak a modul betöltésére van szükség, és már vethetjük is bele magunkat a portálba...

> Többet ésszel, mint erővel!

> Végre egy jó kis tűzharc!

> Elő a füstgránáttal, aztán hajrá!

REJTETT FEGYVEREK

Az Invisible War nem kecsegteti a játékost túl nagy fegyverkínálattal, és ezen az áldatlan helyzeten csak kicsit javítanak az egyedi, módosított fegyverek. Ezek kinézetükben nem nagyon térnek el a szokásos változatoktól, ezért könnyen átsiklik felettük, aki nem vizsgál meg mindent alaposan.

Toxin Blade

Mire jó: A toxikus penge egy módosított harci kés, és mint neve sugallja, sikeres találat esetén megmérgezi ellenfeleinket. A mérgezést kumulatív módon számítja a gép (tehát három találat után háromszoros a sebzése), de ha folyamatosan támadunk vele, ellenfelünk nem tud visszatámadni. Ha tehát elkezdünk valakit csépelni, azt sérülés nélkül le tudjuk győzni.

Hol található: Seattle felső részén, az Emerald Suites nevű lakóparkban, a Dr. Nassif otthona melletti lakásban. Ide a szellőzőkön keresztül juthatunk be, de vigyázzunk, mert a tulaj érthető módon agresszívan reagál – mindenképpen meg kell vele küzdenünk. A kést a fickó ágyán, a párnája alatt találhatjuk meg.

Red Greasel Hunter

Mire jó: Ez a módosított pisztoly két dologban különbözik a szokásostól. Az első, kisebb jelentőségű, hogy Greaselek ellen kicsit nagyobb a sebzése (bár vörös Greaselt nem fogunk találni, csak a datacube-okban olvashatunk róluk), így spórolhatunk némi lőszert. A lopakodós stílust kedvelőknek ennél hasznosabb lehet, hogy másodlagos „támadása", a zseblámpa is megváltozik – a Red Greasel Hunter vörös fényét csak mi látjuk, így nem riasztja az ellenfeleket.

Hol található: Ezt is Seattle-ben találhatjuk meg, a nyomornegyedben (Slums). Mihelyst kilépünk a „liftből", találhatunk egy csatornalejáratot a földön. Másszunk le, irtsuk ki az ott élő állatkákat, és szedjük fel a fegyvert az egyik omar hulla mellől.

Hellfire Boltcaster

Mire jó: A módosított tűvető nem altatóval ellátott tűket bocsát ki, hanem gyújtólövedékeket. Találat esetén folyamatosan sebzik a célpontot, és ha annak életereje bizonyos szint alá csökken, egész teste lángokba borul, és elkezd üvöltve rohangálni. Gyengébb katonáknak és kisebb állatoknak elég egy találat, így ez az egyik leghasznosabb fegyver a játékban.

Hol található: Kezdésnek menjünk el Kairó óvárosában a Nassif-família otthonába. Másszunk fel a fenti irodába, hatástalanítsuk az aranyszín őrsugarakat, és menjünk még feljebb, ki a balkonra. Ugráljunk nyugat felé, a balkonok és a falból kiálló deszkák segítségével, amíg elérjük a szellőzőt. Másszunk le a rejtett szobába, ahol a szemét alól vehetjük fel.

> lábak

MOVE SILENT

Ez a biomod a csendes közlekedést szolgálja: első szinten a kúszás és a lassú járás zaját tünteti el, másodikon már a futásunk is hangtalan lesz, a harmadik biocanister hozzáadásával pedig mindenfajta mozgásunk teljesen némává válik. Így nyugodtan szaladhatunk vagy ugrándozhatunk fémen is – csak arra vigyázzunk, hogy az általunk mozgásba hozott tárgyaknak még így is van hangja.

SPEED ENHANCEMENT

Lábaink megerősítésével rengeteg előnyhöz juthatunk, melyek közül az első természetesen a gyorsaság: futási sebességünk a biomod szintjétől függően 35, 65 illetve 100 százalékkal nő meg. Emellett az esések erejét is felfogja a beültetés, feltéve, hogy 7, 9 illetve 11 méternél kisebb magasságból pottyanunk le. A Speed Enhancement megnöveli ugrásaink magasságát is (0,5, 2 illetve 2,5 méterrel), de ennek túl sok hasznát nem láttam.

HEALTH LEECH DRONE (BLACK MARKET)

Az ezzel a biomoddal kreált vörös Drone cselekvésre készen repked körülöttünk – amint kreálunk neki egy hullát, azonnal elkezdi azt felemészteni. Ennek két eredménye van: mi visszakapunk némi életerőt, a hulla pedig eltűnik, így nem riadóztatja az esetlegesen arra kószáló őröket. Használata 35, 26 illetve 17 bioenergiába kerül elcsócsált testenként, a hatékonysága második szinten 100%-kal nő, amelyhez harmadik szinten újabb 100% adódik. Ennél még ütőképesebben működik, ha nem halott, hanem ájult vagy elaltatott testeken használjuk – az ő elemésztésükből dupla mennyiségű életerőt nyerhetünk vissza (érdemes altatóval töltött Boltcasterrel, gumibottal vagy a Biotox Attack Drone-nal kombinálni). Sokszor jöhet jól, hogy állatokat is megehetünk vele – például patkányok, macskák vagy pingvinek lecsapásával könnyedén felgyógyulhatunk robotok által őrzött területeken is.

> Halló, Mulder ügynök? Végre megtaláltam őket!

NEGYEDIK FEJEZET
Fagyos találkozás: Antarktisz

Igen, az utazás után az Antarktiszon kötünk ki, ahol rengeteg pingvin kószál – meg páncélozott, rakétavetős templar lovagok is, de szerencsére velük csak később találkozunk. Beszéljünk a szürkékkel (vagy mészároljuk le őket, ahogy tetszik), majd óvatosan haladjunk kifelé a járaton – de vigyázzunk, a nyílt területen egy hatalmas robot őrjáratozik. Miután végeztünk vele, szedjük le a két őrt is, és menjünk be a középen levő kis házba. Itt szintén van két őr, de fontosabb, hogy régi barátunk, Billie is bejelentkezik. Miután mindenkinek meghallgattuk az érveit, menjünk tovább az ásatási területre, ahol nyüzsögnek a már említett páncélozott templomosok. A borításuk nagyon erős, csak a hátuk közepén van jól sebezhető pontjuk – viszont mivel gépnek számítanak, a Mag Rail másodlagos lövése is sebzi őket, akár falakon keresztül is. Vigyázat, halálukkor robbannak, a közelharci fegyver nem jó ötlet!

Optimális esetben kinyírtuk őket, úgyhogy bemehetünk JC rejtekére, ehhez a lila gömböt kell megpiszkálni. Itt az lesz a feladatunk, hogy ismét működésbe hozzuk genetikai felmenőnket, a Helios AI-val összeforrt JC-t. Ehhez hasonló lila gömböket kell megpiszkálni, melyek teleportként működnek (minden ugrás után rengeteg tápot lelhetünk, ha lemászunk a létrán). Mikor az utolsó aktiválandó helyhez érünk, megérkezik Billie, és ha nem a templomosokkal értünk egyet, akkor bizony szét kell csapnunk... Ez a csata elég kemény, sokat segít, ha rengeteg Spiderbotot szórunk szét, vagy ha aktiváljuk a Biotox Attack Drone biomodunkat. Ha ez megvolt, jöhet az utolsó lila gömb, ami már magához JC-hez visz minket. Ő elmondja tervét, mi meg eldönthetjük, hogy segítünk e neki felépíteni az általa megálmodott jövőt. Egy feladatot mindenesetre kapunk, Paul Dentont kell megmentenünk kairói fogságából – valahogy vissza kell tehát jutnunk a jó meleg városba.

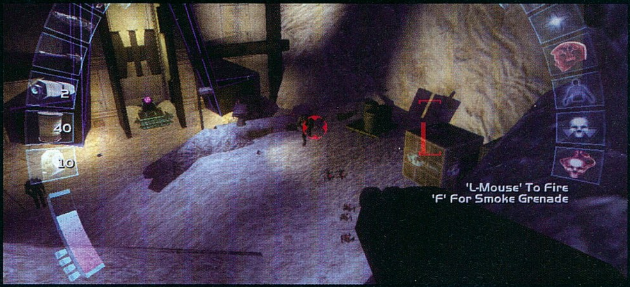
Ehhez el kell caplatnunk az elhagyott (?) Versalife bázisra, de az odavezető utat sok templomos őrzi, rengeteg lőszerünk rámehet a tisztogatásra, érdemes kidolgozni valami taktikát ellenük (pl. Cloak és rohanás, Vision Enhancement – Mag Rail, Spy Drone). Ha gyógyulni akarunk, de nincs nálunk sok kaja vagy gyógycsomag, a KO-zott pingvin és a vámpírként működő Health Leech Drone kitűnő kombóként működik. A bázis két részből áll: egy külső területből (ide beletartozik az épület két felső szintje is), amit emberi őrök és néhány gépágyú őriz, valamint a belső bázisból. Előbbivel nem lehet sok bajunk, de utóbbi már keményebb, szerencsére itt rengeteg lőszer található... Célunk, hogy eljussunk a generátorokhoz – ezeket kell bekapcsolni, hogy pilótánk értünk jöhessen. Főként Greaselek és Karkianok (négylábú, nagyfogú szörnyek) állnak utunkba, ellenük közelharci fegyvert érdemes használni. Emberekkel néhány kósza őrön kívül csak az áramellátás megoldása után fogunk összefutni (a börtöncellába menekült templomos ellenünk fordul, ha kiszabadítjuk), miközben kifelé tartunk a bázisról. Ha kijutunk, aktiváljuk a Pilot Beacont (a legkülső épületben), és pár pillanat múlva már úton is vagyunk észak felé.

REJTETT FEGYVEREK 2

Assasin Pistol
Mire jó: A bérgyilkosok kedvenc pisztolya abban különbözik a szokásos kézifegyvertől, hogy másodlagos módban használva nem zseblámpaként funkcionál, hanem zoomolhatunk vele.
Hol található: Trierben, Németországban találhatjuk meg, a Nine Worlds Tavernben. Menjünk fel a lépcsőn, abba a szobába, ahol az omar kereskedő és testőrei vannak. A hátsó sarokban, a pult mögött, egy láda alatt van a pisztoly.

Dragon Tooth Sword
Mire jó: A Deus Ex első részéből ismert Sárkányfog a második részben is a legerősebb közelharci fegyver, még a páncélozott templomosoknak is elég pár nyisszantás (igaz, utána az arcunkba robbannak).
Hol található: Az Antarktiszon vehetjük fel, JC Denton szentélyében, a Hongkong szobában. Az egyik könyvespolc tetején hever, kutassunk, míg meg nem leljük.

Widowmaker
Mire jó: Az Özvegycsináló gépfegyver másodlagos módban nem vakítógránátokat lő ki, hanem Spiderbotokat, így pár másodperc alatt egész hadsereget hozhatunk létre.
Hol található: Mikor másodszor járunk Kairóban, az archológia 107. szintjén bukkanhatunk rá. Menjünk le a rámpán, a szervizrészlegbe (Maintenance), és a bal oldalon menjünk át a falban levő lyukon. Itt hever egy hulla, mellőle vehetjük fel a fegyvert.



> Az Antarktiszon enyhén fagyos fogadtatásban részesülünk, és pingvineket kell ölnünk - nem túl biztató...

> agy

CLOAK
A lopakodós játékos egyik legfontosabb képessége lehet, hiszen ezzel láthatatlanná válhatunk az élőlények szemében, legyen szó mutáns állatokról, omarokról vagy emberekről. A szint emelésével mindössze az ehhez felhasznált bioenergia mennyisége csökken: másodpercenként 3, 2 illetve 1 egységet emészt fel, ha aktiváljuk. Amennyiben fegyvert használunk, láthatóvá válunk rövid időre, így az álca sajnos nem tökéletes (a Biotox Attack Drone segíthet, hiszen az tőlünk függetlenül támad, vicces egyének pedig ládák hajigálásával is megölhetik ellenfeleiket...).

HAZARD DRONE
A Hazard Drone kis gömb, mely körülöttünk repked, és elnyeli a környezeti ártalmak egy részét. Eleinte 25%-kal csökkenti sérüléseinket, melyek méregtől, gáztól, sugárzástól, tűztől vagy elektromosságtól erednek. Harmadik szinten előbbi három akadályra már teljesen immunissá tesz, a tűz, illetve az elektromosság pedig 75%-kkal csökkentett mértékben hat ránk, és a fennmaradó sebzés negyedét bioenergiává alakítja a kis Drone. Magasabb szinten kevesebb energiát fogyaszt, mikor a Drone aktiválja magát: minden szekundum 4, 3 illetve 2 egységnyivel csökkenti tartalékainkat. Kár, hogy túl kevés alkalommal van erre szükség – pocsékolás ide tenni a biocanistereket, mert hiába erősek a képességei, nem sokszor nyílik rá lehetőség, hogy bekapcsoljon.

NEURAL INTERFACE (BLACK MARKET)
Ha a leghasznosabb biomodot kellene megneveznem, habozás nélkül a Neural Interface-t választanám (igaz, miután elhagyjuk az Antarktiszt, nem lesz szükségünk rá). Első szinten feltörhetjük vele a pénzkiadókat, a biztonsági számítógépeket, és kikapcsolhatjuk a kamerákat – így azok nem fogják riasztani az őröket, vagy a félautomata gépágyúkat. Második szinten utóbbi fegyverek kikapcsolására is lehetőség van, így biztonságban haladhatunk át a megerősített területeken. Harmadik szinten átvehetjük a közvetlen irányítást a kamerák, illetve gépágyúk fölött – így nem csak az általuk őrzött terület kémlelhetjük ki, de ki is iktathatunk minden más fenyegetést. Ha ezzel nem akarunk magunk szórakozni, vagy az őröket előbb az ágyú látószögébe kell csalni, azt is megtehetjük, hogy a lövegeket átállítjuk saját oldalunkra, amely így saját eszével vadássza le ellenfeleinket. A hackelés nem fogyaszt bioenergiát, ráadásul későbbi szinteken egyre gyorsabbá válik!

Egy régi ismerős a Deus Ex első részéből

Ezekkel a Dentonokkal mindig csak a baj van...

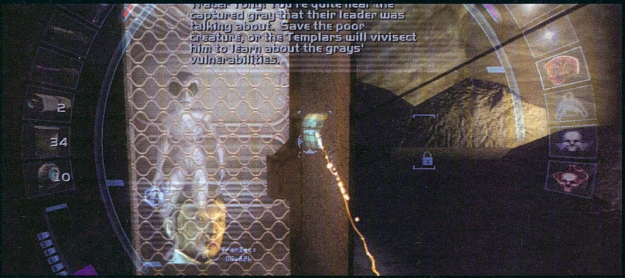
Ez itt Omar, de nem a Sharif

ÖTÖDIK FEJEZET

Unhappy End: Kairó (megint) és New York

Ahogy megérkezünk az ismerős területre, megkapjuk két küldetésünket, miszerint öljük meg Pault, illetve mentsük meg Pault. Első tettünk mindenesetre a gyűjtögetés legyen, járjuk be a medina minden szegletét, egyrészt tonnányi cuccot – főleg lőszert és multitoolt – szedhetünk össze, másrész küldetéseket is teljesíthetünk (pl. a kávézóban, az öreg Nassifnál a lakótelepen, de Leóval is beszélhetünk, aki az omarok közé állt, és ha akarjuk, kisegíthetjük egy kis pénzzel). Közel a kávézóhoz összeakadhatunk egy Illuminati kommandóssal, aki segít nekünk megölni Pault. A gond akkor jön, ha mi ezt nem akarjuk megtenni – ilyenkor le kell csapnunk őt (hiába használ Cloakot, a shotgun jól fogja). Ha mindennel megvagyunk, mossuk le a vért kezeinkről, mentsünk egy nagyot, és lépjünk be a mecsetbe. Itt már rég nem az Order – az Illuminati? – az úr, hanem a templomosok. Sokan örködnek a folyosókon, és egy katonai droid masírozik a központi teremben. A legkönnyebb megoldás a Spy Drone, vagy a már sokszor említett Vision Enhancement – Mag Rail kombináció, de nekem a rakétavető is bevált (persze az is megoldás, ha láthatatlanul elosonunk mindenki mellett). Bárhogy dolgozunk, végül gyűjtsük be a dicséretet az itt rejtőzködőktől, és liftezzünk fel az archológiába.

Itt rengeteg teendőnk lesz, az első a megannyi templar kiiktatása, mely az előbb ismertetett módokon a legkönnyebb, de amikor csoportosan támadnak, a sima gránát is csodákra képes. Ha ezzel megvagyunk, fosszuk ki a kávészót, és beszéljünk NG hologramjával. Ezután menjünk le a karbantartó részlegbe, balra a Widowmaker gépfegyvert találhatjuk meg, jobbra pedig a túszként tartott Klarát – minket akartak megzsarolni vele. A kiszabadításához le kell verni az őreit, ez menni fog még gumibottal is. Ha megvagyunk, irány a legfelső szint, ahol az Illuminati kommandós fogad minket (ha nem nyírtuk ki), utána pedig Saman, aki megpróbál együttműködni velünk – ettől kezdve a templomosok nem lőnek ránk. A következő helyzet elég bonyolult, a 23-as hangárban az SSC harcosai vannak (NG Resonance-t is itt találjuk – mármint az élő, hús-vér verziót), a 24-esben a templomosok. Paul lefagyasztott testéért megy a harc – közben az Illuminati kommandós és társai is megérkeznek... Bármi is a döntésünk, legkönnyebben a 24-es hangár közelében levő szellőzőben rejtőzve, és néha előbújva számolhatunk le ellenségeinkkel. Döntsük el, ki mellé állunk – de nem kell aggódni, ezen elhatározásunk még nem végleges. Ha így vagy úgy elrendeztük a helyzetet, használjuk a korábban már aktivált Pilot Beacont, irány New York.

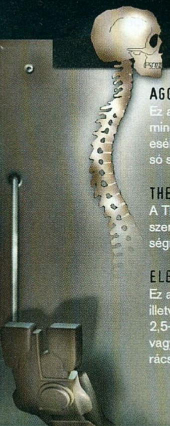


Na most már tényleg kezd gyanús lenni, hogy az ION-nál túl sok X-Aktákat néznek a fejlesztők...

Az utolsó helyszín az ismerős Liberty Island, ahol az első rész kezdődött. Túl sokat ehhez már nem lehet hozzátenni (ha megöltük Pault, Tong ránk támad), meg kell hoznunk a végső döntést, hogy ki mellé is állunk a láthatatlan háborúban. Mi határozzuk meg a világ sorsát, úgyhogy jól gondoljuk meg, mit teszünk. Négy komoly befejezés van (hogy melyik után mi történik, nem mesélem el, tessék megnézni mindet). Az első, ha JC mellé állunk, és feltöltjük az Aquinast az ő rendszerébe. A második, ha az Illuminati mellé állunk, és a Helios megsemmisítésével beindítjuk az Ophelia-programot. Lehetőség van a templomosok győzelemre vitelére is, ehhez az Aquinast azok vezetőjüknek, Samannak kell elküldenünk. Ha mindhárom féllel vannak problémáink, megtehetjük, hogy mindenkit kiirtunk (Leót nem kell), így mindennemű központi hatalomtól mentessé tesszük a Földet (az anarchia hamar elpusztítja magát...).

Igazából van egy ötödik „befejezés" is, ehhez az UNATCO épületben kapjuk fel a nagy zászlót, menjünk be Manderly egykori irodájába, és ott tegyük a mellékhelységben a földre, úgy, hogy rendesen álljon. Ez után húzzuk le a vécét – hogy ezzel mit akartak kifejezni, rejtély, de a Vox nightclubban terünk magunkhoz, lehet táncolni a buliban a fejlesztőkkel...

Grath



> gerinc

AGGRESSIVE DEFENSE DRONE

Ez a Drone körülöttünk repül, és hatástalanítja a ránk lőtt rakétákat, illetve a felénk hajított gránátokat. A bioenergia-költség minden alkalommal 10 egységnyi, a fejlesztéssel a Drone hatóköre nő (4, 8 illetve 16 méter). Legmagasabb szinten már jó eséllyel rögtön a lövés/dobás pillanatában aktiválódik, így ellenfeleink tulajdonképpen öngyilkosok lesznek! Főként a játék utolsó szakaszában, az Antarktisztól kezdődően lehet hasznos.

THERMAL MASKING

A Thermal Masking ugyanazt biztosítja gépek – azaz kamerák, gépágyúk és robotok – ellen, mint amit a Cloak ad élőlényekkel szemben: láthatatlanságot. Ha támadunk, ugyanúgy láthatóvá válunk, még a bioenergia-fogyasztás is azonos: 3, 2 illetve 1 egységnyi másodpercenként.

ELECTROSTATIC DISCHARGE (BLACK MARKET)

Ez a biomod a közelharci fegyverek hatékonyságát növeli meg a gépi ellenfelek ellen, plusz EMP sebzést biztosítva nekik (5, 10 illetve 15 egységnyit). Mivel a gépek 75%-kal csökkentett sérülést szenvednek el a vágófegyverektől (tehát az Energy Blade csak 2,5-öt sebez rajtuk), e biomod nélkül józszerivel legyőzhetetlenek lennének. Harmadik szinten a képesség Scramble-effekttel is jár, vagyis megzavarja a robotot/gépágyút, és az kis időre társai ellen fordul. Ha rendelkezünk ezzel a biomoddal, a biztonsági sugárrácsokat is hatástalaníthatjuk, ha a forrásukat csapjuk szét.

BEST OF 2003

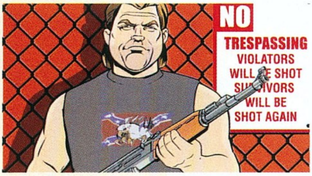
> MINDIG NEHÉZ, ÁM EGYBEN IZGALMAS ÉS KELLEMES FELADAT VISSZATEKINTENI A MÖGÖTTÜNK ÁLLÓ ÉVRE, ÉS MEGVÁLASZTANI AZ ÉV LEGJOBB JÁTÉKAIT. MINDENKINEK MEGVANNAK A MAGA KEDVENCEI, MINDENKINEK MÁS JÁTÉKOK OKOZTÁK A LEGKELLEMESEBB PILLANATOKAT – ÍGY A PC GURU SZERKESZTŐINEK ÉS CIKKÍRÓINAK VÉLEMÉNYÉT TÜKRÖZŐ DÍJAK IS SZÜKSÉGSZERŰEN SZUBJEKTÍV VÉLEMÉNYEKEN ALAPULNAK. NEM KELL TEHÁT FELTÉTLENÜL VÉRESEN KOMOLYAN VENNI AZ ÁLTALUNK FELÁLLÍTOTT SORRENDET, EGY VISZONT BIZTOS: A LISTÁKAT VÉGIGBÖNGÉSZVE MINDENKI SZÁMÁRA EGYÉRTELMŰ LESZ, A 2003-AS ÉV IGAZÁN REMEK JÁTÉKKÍNÁLATTAL KÉNYEZTETETT EL MINKET, PC-S JÁTÉKOSOKAT!

A LEGJOBB ZENE: GTA VICE CITY

Nomen est omen: zenei téren egyszerűen lehetetlen konkurálni a GTA-sorozatot készítő Rockstarral! A Vice City zenei aláfestéséhez nemes egyszerűséggel kilóra megvették a nyolcvanas évek könnyűzenéjének teljes slágertermését. A díj így ironikus módon nem a játék zeneszerzőit, hanem a licenc-szerződéseket összehozó menedzsereket dicséri. A nyolc lemezes kiszerelésben audio-CD-n is napvilágot látott pop-nosztalgiaválogatás olyan zseniális zenéket utasított maga mögé, mint a Halo szimfonikus zenekarral felvett klasszikus dallamai, a Republic orosz alapokra építkező fantasztikus muzsikája, vagy a Homeworld 2 sokszoros díjnyertes zenéi. Örvendetes látni, hogy az élvonalban végzett játékok zenéi mind más stílust képviselnek, úgy tűnik, az elmúlt évek techno- és metál-uralmának végleg vége, a legváltozatosabb zenei műfajok kapnak helyet a játékokban.

Helyezettek:
Halo
Republic
Homeworld 2

Best of 2003



A LEGJOBB HANG: CALL OF DUTY

A legjobb hangeffektekért járó díj odaítélésekor roppant nehéz dolgunk volt, hiszen hogyan is lehetne összehasonlítani egy háborús játék hangjait egy autóversenyével, vagy egy fantasy világ megszólaltatásával? Esélyes pályázók pedig bőven akadtak közben, hiszen a Knights of the Old Republic hangja a Star Wars filmek csúcsmagas színvonalát hozták, új Need for Speed a PC-s játékok közül elsőként kapta meg a mozikból ismert THX minősítést, a Republic fiktív nyelvének érthetetlen, mégis kifejező halandzsabeszédje pedig egész egyszerűen zseniális volt. Összességében végül a Call of Duty harctéri hangulatát tökéletesen megteremtő hangjai nagy fölénnyel vitték el a pálmát: a fegyverropogás, a szó szerint fülsiketítő robbanások (ha a közelünkben csapódik be egy gránát, hősünk átmenetileg megsüketül, és csak hangfoszlányok jutnak el hozzá a külvilágból), a rohamozó katonák moraja és az eredeti nyelveken felvett szöveg félelmetesen visszaadja a csatatér őrült káoszát.

Helyezettek:
Knights of the Old Republic
Republic
Need for Speed Underground

A LEGJOBB TÖRTÉNET: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

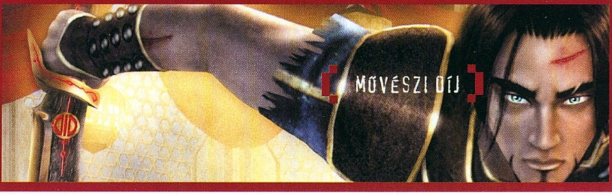
Ebben a kategóriában idén a sci-fi különféle alfajai voltak a legmenőbbek, a díjért cyberpunk sztorik versengtek klasszikus tudományos-fantasztikus történetekkel. Az elsőséget végül megérdemelten hódította el a legismertebb sci-fi világ legújabb gyöngyszeme: a Knights of the Old Republic története nem csak az eddigi összes Csillagok háborúja-film és regény között, de az idei év játéktermésében sem talált legyőzőre. A kanadai fejlesztőcsapat Baldur's Gate-eken edződött szroriíróinak meg kellett küzdeni azzal is, hogy megkötötte a kezüket a Star Wars világa, a fantáziájuk csak annyira szárnyalhatott szabadon, amennyire azt George Lucas engedte. Ráadásul a vicces rövidítésű KOTOR forgatókönyve tulajdonképpen két történetet tartalmaz, egyet a jó oldalán küzdő, egyet pedig az Erő sötét oldalára tévedt játékosok számára. A bukott jedi lovagok után nyomozó társaság története nagyon erős mezőnyben diadalmaskodott, a Metal Gear 2 virtuális valóságba bonyolódó szuperügynökének sztorija, a Deus Ex 2 összeesküvésektől terhes sötét jövő-víziója, és a Halo fordulatos és izgalmas scifije mind megállná a helyét regényként vagy filmforgatókönyvként is.

Helyezettek:
Metal Gear Solid 2 Substance
Deus Ex 2
Halo

A LEGJOBB GRAFIKA (TECHNIKAI DÍJ): DEUS EX 2

A 2003-as évtől mindenki grafikai forradalmat remélt. Vártuk a Doom 3 engine bemutatkozását, a Half-Life 2 Source technológiáját, a STALKER döbbenetes látványát mozgató X-Ray grafikus motort – de a sorozatos csúszások miatt ezt mind csak 2004-ben láthatjuk majd. Sokáig úgy tűnt, a legjobb grafika technológiai díjáért „szégyenszemre" a Max Payne 2 (az extrém nagy felbontású textúrák használata mellett semmi különös) és a Halo (agyoneffektezett és bump mappelt környezet, de borzasztó hardverigénnyel, ráadásul Xboxon már két éve láttuk) fog versengeni… Aztán az utolsó pillanatban jött, látott és győzött a Deus Ex 2, az Unreal motorra építkezve a játéktörténelemben először, teljes dinamikus világítással és polybump technológiával megoldott felületekkel (ahogy házi grafika-tudorunk, Laa-Yosh kinyilvánította: „technikailag egy az egyben Doom 3, csak kevésbé van optimalizálva"), és megmentette a PC-s grafikus-programozók becsületét…

Helyezettek:
Halo
Max Payne 2
Splinter Cell



A LEGJOBB GRAFIKA (MŰVÉSZI DÍJ): PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Ebben a kategóriában mindenki a XIII sikerét várta, ami a cel shading technológiát használva egészen egyedi művészi hatást ért el. A képregény-játék mellett a „futottak még" kategóriába kényszerült a Tron 2.0 számítógép-lelkivilágot bemutató neonbirodalma, és a Silent Hill 3 rémálomszerű, már-már beteges látványvilága. Végül azonban mindenki legnagyobb meglepetésére az új Prince of Persia-epizód került az élre az év végi hajrában – teljes mértékben megérdemelten! Az ezeregyéjszaka meséinek világát megelevenítő Sands of Time csodálatos keleti hangulatot árasztó grafikájára (mellékesen minden idők legjobb karakteranimációja!) a varázslatos kifejezés illik a legjobban. Csodálatos helyszínek, zseniálisan megkomponált mozijelenetek, és hihetetlenül látványos harcok támasztják alá a játék elsőségének jogosságát.

Helyezettek:
XIII
Tron 2.0
Silent Hill 3

A LEGJOBB FOLYTATÁS: PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Ebben a kategóriában a sorozatok hagyományaitól való elszakadást, az újító szándékot díjaztuk, ami sajnos a mai játékpiacon ritka, mint a fehér holló. Szerencsére azért idén is akadt néhány „őrült", aki mert változtatni a bevált sémákon. A Broken Sword- és a Worms-sorozat a 3D-s megvalósítással újított, ami a kalandjátékok és a Worms jól bevált játékmenete esetében is elég kockázatosnak tűnt (előbbinél ráadásul akció-, logikai és lopakodós elemek bonyolították tovább a helyzetet), – de mindkét esetben bevált a fejlesztők számítása. A FIFA 2004 a forradalmi Off the ball controllal borította fel a focijátékokról kialakult képünket, míg a Sim City negyedik részének kismillió újítása pedig sokáig úgy tűnt, hogy megnyeri ezt a kategóriát a Maxisnak... Aztán jött a 15 év után felújított, és a platform-akciójátékok számára új mércét felállító Prince of Persia: Sands of Time, és senki másnak nem hagyott esélyt – végül az összes kategória közül itt lett a legegyértelműbb a végeredmény.

Helyezettek:
Sim City 4
Broken Sword 3
FIFA 2004

A LEGJOBB KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ: WARCRAFT 3 FROZEN THRONE

Miután a sors úgy hozta, hogy 2003-ban mind a három nagy real-time stratégia-sorozat kiegészítő lemezzel jelentkezett, várható volt, hogy ez a kategóriát az RTS-eknél megszokott Blizzard-Westwood-Ensemble birkózás fogja uralni. Így is történt, a sok „csináljunk sok pénzt kevés munkával" jelszóval készülő kiegészítőnek (és itt meg kell jegyeznünk, hogy az idei Sims-kiegészítők váratlanul igényesre sikeredtek!) nem osztottak lapot a „három királyok" harcában. Az Age of Mythology titánjai a rövidke játékidő, míg a Generals Zero Hourja az kevés újítás és a sztori lapossága miatt vérzett el a versenyben, amit így a Warcraft 3: Frozen Throne számottevő ellenfél híján utcahosszal nyert meg. Kellő mennyiségű újítás, a megszokott profi kivitelezés és tökéletesre csiszolt játékélmény: „csak" ennyi kellett, hogy a Blizzard az idei díjkiosztásról se távozzon üres kézzel.

Helyezettek:
C&C Generals: Zero Hour
Age of Mythology: Titans
Battlefield 1942: Secret Weapons of WW2

A LEGJOBB MULTIPLAYER JÁTÉK: HALO

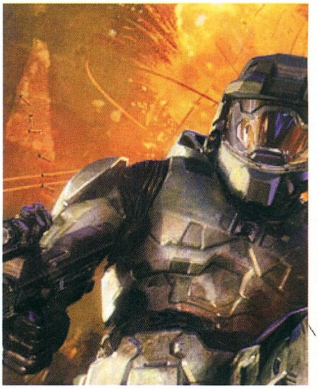
Az elmúlt években sok játékkiadó kizárólag a többszereplős játékmódokat szem előtt tartva készítette el programjait (talán a stratégiai játékok kivételével), és úgy tűnt, hogy az e koncepcióban készített FPS-eket (Unreal Tournament 2003, Battlefield 1942 stb.) képtelenség leszorítani a többszereplős játékok dobogójáról. Az idei esztendő azonban váratlan változást hozott, mivel az év legjobbjainak megválasztásakor elsöprő többséggel az idei játékközön legjobb egyszemélyes akciójáték győzedelmeskedett itt is. A Halo kiváló fizikával, számtalan járművel és kedvünkre alakítható, modolható többszereplős lehetőségeivel maga mögé utasította a tavalyi év legjobbjának választott, kifejezetten többszereplős lehetőségekre kiélezett Battlefield 1942 kiegészítőjét. Valamint az év egyik legjobban várt multi őrületét is, a Worms 3D-t, ami rendszeres szerkesztőség-beli kukacoskodásaink ellenére „csak" a dobogó harmadik fokán végzett.

Helyezettek:
Battlefield 1942: Secret Weapons of WW2
Worms 3D
Command & Conquer Generals

A LEGJOBB AKCIÓJÁTÉK: HALO

Az akciójátékok kategóriája évek óta a PC-s játékvilág húzóágazata; idén is ebben a stílusban jött össze a legerősebb mezőny. Májusban, amikor megjelent, sokan borítékolták a Vice City győzelmét, de a Miami alvilágában játszódó gengszter-karriertörténet végül a dobogóról is lecsúszott. Max Payne visszatérése erősen megosztotta a játékosokat, csakúgy, mint a Medal of Honor-utód Call of Duty – végül mindkettő a játékidő rövidsége, és a végtelenül lineáris, scriptelt AI-ra épülő játékmenete miatt csúszott le a díjról. Az elsőséget így az Xboxon már két éve töretlenül hódító Halo PC-s verziója szerezte meg. Egyedülállóan élvezetes csaták és járművezetés, a mai napig páratlan AI, és a konkurenseit három-négyszeresen lepipáló, végig izgalmas és változatos játékmenet voltak a győzelem zálogai; reméljük, az Xboxon jövőre debütáló második részre nem kell majd két évet várnunk...

Helyezettek:
Call of Duty
Max Payne 2
GTA: Vice City



A LEGJOBB SZEREPJÁTÉK: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Az elmúlt években poraikból feltámadt RPG-k manapság reneszánszukat élik. A több mint ötven Év játéka díjjal büszkélkedhető Deus Ex folyatására közel három évet kellett várni, és bár a játékmenet ért egyszerűsítések láttán többször összevontuk szemöldökünket, a precízen felépített világ és a több szálon megoldható küldetések mégis lenyűgözték minket. Ugyancsak örömmel fogadtuk a nagysikerű Gothic folytatását, amely a nagy elöd játékmenetbeli csiszolgatásán kívül szinte semmit nem tudott felmutatni, de a kiváló alapoknak köszönhetően azonban méltán foglalhatott helyet a dobogón. Az év, de akár az évtized legnagyobb durranását mégsem a fent említett programok, hanem a Baldur's Gate-ekkel befutott BioWare műhelyében készített, Star Wars univerzumban játszódó KOTOR okozta. A gyönyörű képi világgal, a Star Wars filmeket megszégyenítő történettel, fantasztikus harcrendszerrel és a választható sötét és jó oldalnak köszönhetően olyan játék született, amelybe egyszerűen képtelenek voltunk belekötni!

Helyezettek:
Deus Ex 2
Gothic 2
Morrowind Bloodmoon

A LEGJOBB KALANDJÁTÉK: SILENT HILL 3

A tavaly és tavalyelőtt megrendezett év legjobbjai szavazáson a kalandjáték kategória jelöltjeinek kiválasztásakor nagyon nehéz dolgunk volt, és úgy tűnt, hogy a kilencvenes évek elején reneszánszát élő műfajtól végleg búcsút kell venniük a PC-s játékosoknak. Idén azonban szerencsére változott a helyzet, több olyan kalandjátékkal találkoztunk, melyek érdemesre bizonyultak az év legjobbjának kijáró címre. Az esztendő első meglepetését a könnyed humorral fűszerezett Runaway okozta, amit az év végi hajrában a Ubisoft régóta várt Uruja, majd a Revolution Software klasszikusának folytatása, a Broken Sword 3 követett. A beérkezett szavazatok alapján sokáig úgy tűnt, hogy Nico és George kalandjainak története a dobogó legfelső fokán végez majd, ám a Konami elborult csapatának köszönhetően az év legjobbja minden idők egyik legfélelmetesebb és -betegesebb programja, a Silent Hill 3 lett.

Helyezettek:
Broken Sword 3
Runaway
Uru: Ages Beyond Myst

A LEGJOBB SZIMULÁTOR: NASCAR RACING 2003

Ez a kategória sajnos évről évre egyre kevesebb játékost hoz lázba, így nem véletlen, hogy a nagy játékkiadók a profitjuk jelentős részét nem a szimulátor-részlegnél forgatják vissza. Fehér holló azonban hála istennek minden évben akad, így a kategória szerelmesei, ha egyre kisebb számban is, de mindig találnak maguknak játszanivalót. Idén lényegében két autó- és két repülőszimulátor érkezett, melyek mindegyike műfajuk meghatározó darabjává vált. Míg az évről évre megújuló Flight Simulator példaértékű repülési modelljével, a Lock On káprázatos képi világával hívta fel magára a figyelmet, addig az autósportok szerelmesei az agyonmodolható F1 Challenge és a minden elemében tökéletesen kidolgozott Papyrus féle NASCAR segítségével múlathatták idejüket. Az év legjobbjának kijáró díjat végül megérdemelten a majdhogynem tökéletes NASCAR-sorozat 2003-as darabja vitte el.

Helyezettek:
Flight Simulator 2004
Lock On
F1 Challenge '99-02

AZ ÉV JÁTÉKKIADÓJA: UBISOFT

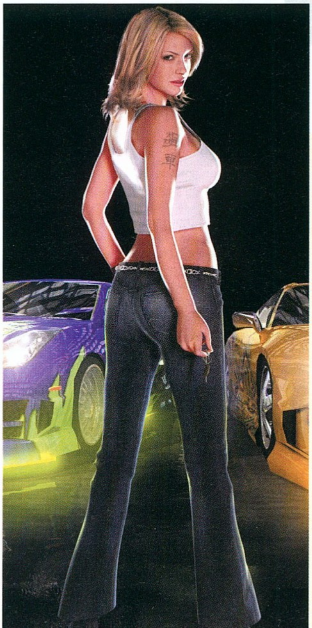
A PC Guru történetében először osztunk külön díjat a játékokat forgalmazó kiadók között. Hogy miért? A válasz roppant egyszerű, ugyanis a Ubisoft idén olyan tettet hajtott végre, amire hosszú évek óta nem volt képes senki. Év elején kiadták a Splinter Cellt, majd az Xboxon a Live (internetes játéklehetőség) szolgáltatást kihasználva piacra dobták az éppen aktuális Tom Clancy játékukat, aztán májusban mindenki legnagyobb meglepetésére a Los Angeles-i E3-on bemutatták a karácsonyi szezonra szánt programjaikat (XIII, Prince of Persia, Uru, Beyond Good and Evil), amik közül, mint utóbb kiderült, mindegyik helyet kapott valamelyik kategóriában az év legjobbjainak listájában. A Ubisoft logo az Electronic Arts emblémájához hasonlóan a minőség szimbólumává vált... gratulálunk hozzá!

Helyezettek:
Electronic Arts
Microsoft
Take 2

A LEGJOBB VERSENYJÁTÉK: NEED FOR SPEED UNDERGROUND

A konzolpiac dinamikus fejlődésének köszönhetően a versenyjátékok szimulátor jellegüket elhagyva az arcade vonal felé tolódtak, azaz az élethűséget az eszeveszett, adrenalinpumpáló száguldás váltotta fel. A szimulátorok szerelmesei – Tasival az élen – azóta tűkön ülve várják a hardcore programok megjelenését, de a várva-várt játékok debütálásáig étvágyukat kénytelenek a szimulátorokat a játéktermi stílussal ügyesen ötvöző programokkal kielégíteni. Az idei esztendőben a szokásostól eltérően több kiváló autó és motorversennyel is találkozhattunk. Míg a konzolokon hatalmas sikert aratott Midnight Club 2 megosztotta szerkesztőségünk tagjait, addig a MotoGP 2-t mindannyian kitörő lelkesedéssel fogadtuk, és biztosak voltunk benne, hogy az akkor még 2004 első negyedévére ígért Need for Speed Underground megjelenéséig a műfaj koronázatlan királyát tisztelhetjük személyében. Az év végi hajrát kihasználva az EA azonban piacra dobta az Undergroundot, amely tuningolható autóinak, több mint száz küldetésének és fantasztikus hangulatának köszönhetően nemcsak az idei, hanem az elmúlt fél évtized hasonló játékait felülmúlva győzedelmeskedett.

Helyezettek:
MotoGP 2
World Racing
Midnight Club 2



A LEGJOBB STRATÉGIA: COMMAND & CONQUER GENERALS

A világ egyik legnépszerűbb játékstílusa évről évre ontja magából a klasszikus játékok sorozatainak éppen aktuális darabjait. A bevált nevek óraműpontossággal landolnak az eladási listák élén, biztos hasznot hozva ezzel a forgalmazóknak. Nem volt ez másképp idén sem, amikor az újdonság erejével ható Rise of Nations kivételével kizárólag a régi legendák legújabb részeinek örülhettünk. A Sim City negyedik része a polgármesterjelöltek kedvencévé vált, a Homeworld 2 az űrstratégáknak okozott kellemes perceket, míg a Rise of Nations mindenkinek tetszett, mindenki elismerte, ám ennek ellenére senki sem játszott vele komolyabban. Így fordulhatott elő az, hogy a kommerszebb ám ennek ellenére kiváló Generals kiütéssel győzött a kategória jelöltjei felett, annak ellenére, hogy játékmenetében a tábornoki pontok és a 3D-s képi világ kivételével szinte semmi újat nem tudott felmutatni.

Helyezettek:
Rise of Nations
Homeworld 2
Sim City 4

Best of 2003

Az év eseménye:
Elkészítettük életünk első különszámát, a Trendet, amiben többek között Peter Molyneux-t és Chris Taylort is sikerült meginterjúvolnunk.

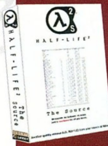
Az év médiaeseménye:
Hancu és Sasa szereplése a Tilos rádióban. (Nem csoda, hogy be akarják tiltani...)

Az év hangja:
Stöki vendégszereplése az Emil Rulez CD-n, ahol századmagával elénekli azt a felejthetetlen strófát, hogy „Huuu-haaa")...

Az év zenés-táncos eseménye:
Amikor hosszú, kínokkal teli hónapok után decemberben Hancu végre eljárta a „medvetáncot"..

Az év leggyűlöltebb mondata:
„Hát nem csak pénteken mentek nyomdába...?" – tetszőleges gurus cikkíró fél perccel a súlyos testi sértés előtt.

Az év sportolója:
Szabics Imre, aki a Stuttgart színeiben több gólt lőtt az európai focikupákban, mint a magyar klubcsapatok az elmúlt két évben összesen.



Az év legcsúfosabb sporteseménye:
A magyar foci úgy általában...

Az év botránya:
A Half-Life 2 forráskódjának és alfa verziójának kilopása a Valvetól, majd elterjedése a neten.

Az év legbetegebb játéka, ami elől mélységesen elzárkózunk:
Postal 2 (csak Puma kedvért, aki ragaszkodott hozzá, hogy kedvenc játéka mindenképpen kapjon valamilyen díjat)

Az év DVD-je:
Gyűrűk Ura: A két torony díszdobozos verziója.

Az év online eseménye:
A két legnagyobb internetes játékmagazin, a Gamespy és az IGN fúziója.

Az év gyászhíre:
A Black Isle Studios (Fallout-sorozat, Planescape Torment, Icewind Dale) megszűnése.

Az év átigazolása:
Bill Roper és a Blizzard North alapítóinak kiválása a legendás cégből, majd saját csapatuk, a Flagship megalakítása.

Az év visszatérése:
John Romero, aki a Daikatanával az évszázad bukását mutatta be, két éves távollét után visszatér a játékfejlesztés világába!

AZ ÉV JÁTÉKA:
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Az év legjobbjának kijáró megtisztelő cím kiosztása idén nem várt küzdelmet hozott, ugyanis a felsorakoztatott játékok mindegyikét gondolkodás nélkül beválaszthatnánk minden idők legjobbjainak listájába is. A Splinter Cell újrafogalmazta a taktikai-lopakodós játékok műfaját, a Call of Duty kézzelfogható közelségbe hozta a második világháború borzalmait, a Vice City a GTA-szokáshoz híven változatos küldetésekkel és teljesen szabad játékmenettel vett el hosszú-hosszú órákat a rajongók életéből. A Halo fantasztikus történetével és példaértékű mesterséges intelligenciájával hódított, a Beyond Good and Evil a konzolos klasszikus Zeldát megszégyenítő játékmenetével ejtett rabul minket, míg a Freelancer az Elite után most először hozta lázba egyöntetűen szerkesztőségünket. A küzdelem végül a Prince of Persia és a KOTOR párharcát hozta, két olyan játékét, amelyek kategóriájuk gyöngyszemének bizonyultak és éppen ezért volt hihetetlenül nehéz választani közülük. Órákig gondolkodtunk, hogy a rövidebb, ám teljes játékideje alatt nagyszerű szórakozást nyújtó Persiát, vagy a több mint 50 játékórát felemésztő zseniális Star Wars szerepjátékot hozzuk ki győztesen. Az ítélet meghozatalánál végül csak a játékidő miatt a KOTOR mellett döntöttünk, miközben mélyen meghajolunk a Ubisoft Montreal POP4-csapatának munkája előtt.

Az Erő a KOTOR-ral volt 2003-ban

A Herceg csak hajszállal maradt le az elsőségről

Tommy Vercetti a dobogó harmadik helyén

Helyezettek:
Prince of Persia: Sands of Time
GTA Vice City
Need for Speed Underground
Halo
Splinter Cell
Call of Duty
Beyond Good & Evil
Freelancer
Command & Conquer Generals
FIFA 2004

BEST OF

A LEGNAGYOBB MEGLEPETÉS: BEYOND GOOD & EVIL

Kicsit talán a kiadó szerencsétlen marketingjének is köszönheti meglepetés-mivoltát a kategóriát utcahosszal megnyerő Beyond Good & Evil, ugyanis a játékot (bár több kiállításon is láttuk és játszottunk is vele) egy szimpla Rayman-klón platformjátéknak hittük – és hitte velünk együtt az egész világ. Aztán késő ősszel megérkezett a bétaverzió, és kiderült, hogy ennél sokkal többről van szó. Egy fordulatos történetbe ágyazott, minden játékstílus elemeit felvonultató akció-szerepjátékot kaptunk, amire végül szőrösszívű teszterünk az év egyik legmagasabb értékelését adta – sokáig versenyben volt az év legjobb játékáért folyó versenyben is! A Beyond bombameglepetése mellett eltörpült az E3-on a semmiből előtűnő, hangos sikerrel bemutatkozó, majd karácsonyra mindenkit meghódító Prince of Persia és Call of Duty, valamint az elsőre átlagos, szürke FPS-nek tűnő, közelebbről megvizsgálva azonban meglepően ötletes és élvezetes Tron 2.0 hatása is. Jövőre is sok-sok ilyen kellemes meglepetést kérünk, kedves játékkiadók és –fejlesztők!

Helyezettek:
Prince of Persia: Sands of Time
Tron 2.0
Call of Duty

Best of 2003

Szőrmadár-díjak

Online barátaink, a magyar internet legjobb játékmagazinjaként ismert Hardwired.hu szerkesztőinek Év legjobbja-jelöltjei:

A legjobb zene: Metal Gear Solid 2
A legjobb hang: Call of Duty
A legjobb történet: Knights of the Old Republic
A legjobb grafika (technikai díj): Max Payne 2
A legjobb grafika (művészi díj): Prince of Persia: Sands of Time
A legjobb kiegészítő lemez: Warcraft 3: Frozen Throne
A legjobb folytatás: Worms 3D
A legnagyobb meglepetés: Freedom Fighters
A legjobb akciójáték: Call of Duty
A legjobb multiplayer játék: Star Wars Galaxies
A legjobb kalandjáték: Runaway
A legjobb versenyjáték: Need for Speed Underground
A legjobb szerepjáték: Knights of the Old Republic
A legjobb szimulátor: Freelancer
A legjobb stratégia: Silent Storm
Az Év Játéka: Knights of the Old Republic
A legnagyobb csalódás: Command & Conquer Generals
Az év játékkiadója: Ubisoft

A LEGNAGYOBB CSALÓDÁS: TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

Mint minden évben, a nagyszerű játékok mellett sajnos bőven kijutott csalódásokból is. Az év elején befutott minden idők egyik legjobb FPS-ének folytatása, amely gyatra története, fantáziátlan küldetései és gyenge AI-ja miatt képtelen volt megismételni elődje sikerét. Alig hevertük ki az Unreal 2 okozta sokkot, amikor májusban, a filmmel egy időben végre-valahára megérkezett a Wachowski-testvérek forgatókönyvéből készült Enter the Matrix, ami a mű hangulatán kívül szinte semmit sem tudott visszaadni a Mátrix univerzumból. Mindezek után szeptemberben hosszú-hosszú csúszások után beesett az év legnagyobb csalódása: a Tomb Raider Angel of Darkness, amit bosszantó programhibái és unalmas játékmenete döntöttek a sírba. A sokkot, amelyet Lara kisasszony csúfos bukása okozott a mai napig nem voltunk képesek kiheverni így a Core Design munkája kapta meg idén a PC Guru citromdíját...

Helyezettek:
Enter the Matrix
UFO Aftermath
Unreal 2

A LEGJOBB SPORTJÁTÉK: FIFA 2004

Ha sportjáték, akkor Electronic Arts – szól évek óta a mondás. Nem volt ez másképp idén sem annak ellenére, hogy a FIFA 2004 megjelenésekor még nem dőlt el a kategória sorsa, hiszen mindenki nagyon várta a legendás Konami-féle Pro Evolution Soccer harmadik részét. Míg a novemberben befutó FIFA Football 2004 a forradalmi Off the ball controlnak hála új dimenzióba emelte a fociszimulátorokat, addig a Pro Evo 3 nagyszerű játékélményével és a híresebb játékosokhoz külön-külön megírt viselkedési algoritmussal hódított a kategória szerelmesei körében – esélyt sem adva a konzolokon hatalmas sikereket megért Tony Hawk Pro Skater legújabb darabjának. A gigászi küzdelemben a mérleg nyelve végül a részben az Off the ballnak, részben pedig a konzolbetegségben szenvedő Pro Evo-kezelőfelületnek köszönhetően, végül a FIFA felé billent, amely PC-s történelmében először igazi versenyképes vetélytárssal szemben győzedelmeskedett.

Helyezettek:
Pro Evolution Soccer 3
Tony Hawk Pro Skater 4
NHL 2004

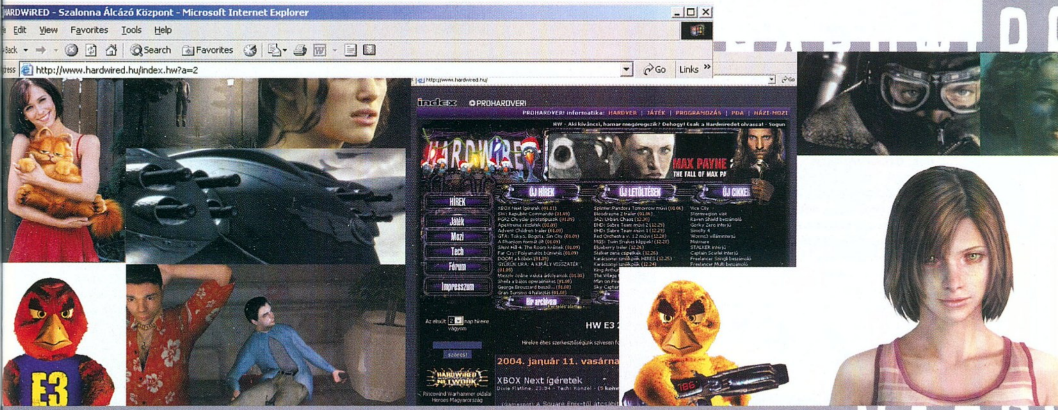
> FIFA 2004: az Off The Ball Control diadala

A LEGJOBB JÁTÉK, AMIVEL SENKI NEM JÁTSZOTT: RISE OF NATIONS

Igen kétes értékű dicsőség ezt a kategóriát megnyerni... A nagy esélyesek évről-évre ugyanazok, az európai – vagy még jobban szűkítve: magyar – játékosok számára teljesen érdektelen (ettől függetlenül viszont fantasztikusan jóra sikerült) játékok. A Madden NFL amerikaifoci-szimulátor, amit a tengerentúlon a sajtó és a játékosok is a legjobb EA Sports-termékként tartanak számon, a Sierra-féle NASCAR-t pedig a legjobb autóversenynek – nálunk ezekkel szinte senki nem játszik igazán. A Tiger Woods nevével fémjelzett golfjáték-sorozatról nem is beszélve... A díjat végül egy valódi stratégia-gyöngyszem, a Rise of Nations vitte el, amivel annak ellenére nem nagyon játszott senki, hogy egy népszerű játékstílus remek darabja, roppant változatos és tényleg élvezetes. Minden magára valamit is adó PC-s stratéga kipróbálta, mindenki elismerte, hogy remek játék, aztán mégsem mélyedt el benne. Remélhetőleg Brian Reynolds és csapata kideríti, mi lehetett ennek az oka...

Helyezettek:
NASCAR Racing 2003
Madden NFL 2004
Tiger Woods PGA Tour 2004

HARDWIRED AKTÁK



Urunk, a Szent Megváltó Topimaci 1997. esztendejében nagy éhínség pusztított az online földeken. A játékos népek csak tévelyegtek, és bánatosan nosztalgiázgattak. Még a becsületesen dolgozók is ferdén szelték a szalonnát. Legjobban persze a Pacilovak voltak felháborodva, ezért szekérhúzás közben azzal idegesítették a parasztokat, hogy minden harmadik lépés után egyet léptek visszafelé is. Sötét gomolyfelhők kavarogtak az égen, jelezve, hogy semmi sincsen rendjén. Lent az anyaföldön tovább sóhajtoztak az emberek. Mindenki tudta, hogy valami hiányzik, de hiába itták pohárkaszámra a pálinkát, meg ették a sós kenyeret két marokkal, továbbra is kínzó hiányt éreztek szívük mélyén.

Aztán egy különösképp borongós napon, mikor Dixie Flatline éppen kirángatta a homlokán füstölgő konnektorból a vezetékeket, mennyei illat csapta meg érzékeny orrát! Nagy nehezen feltápászkodott infúziós foteljéből, mely az embert több napig is képes volt tápanyaggal ellátni. Mivel nem sokkal azelőtt a virtuális térben egy nekivadult jégtől súlyos vereséget szenvedett, kimerülten tántorogva elindult a konyhába. Mikor odaért, vállával véletlenül meglökte a lakás legterjedelmesebb, legmagasabb, legjobban karbantartott berendezését: a hűtőszekrényt. Annak tetejéről a kezébe pottyant valami. Kicsit megszáradt, meggörbült, vörös-fekete tárgy volt, vékony szalagot kötöttek a végére. Jól látható sárgás fényt sugárzott ki magából. Melegítette a tenyerét. Cybertérben megtapasztalt látomásai alapján Flatline két pillanat alatt beazonosította zsákmányát. Magába fojtott egy örömteli sikoltást. Nem gondolkodott, csak kirúgta a lakás ajtaját és rohant le a lépcsőn. Átverekedte magát a lépcsőházban felállított barikádon. Kiugrott az utcára, ahol éppen gengszterbandák dobálták egymást rothadt barackokkal. Alattomos képű bűnözők voltak, eltorzult arccal csatáztak. Némelyik kezében gyilkos marok-lövedék villant: fokhagymával töltött, erjedt őszibarack! Szerencsére Flatline-t egyetlen ilyen sem találta el. Inaszakadtában rohant két háztömbnyi távolságot. Beviharzott az ismerős, kovácsoltvas kapu éppen kinyíló ajtószárnya mellett, amelyet egy Harci Tehén vigyázott, fején „HW" feliratú rohamsisakban. Akkoriban a gengszterbandák romlott gyümölcsös kegyetlenkedéseivel szemben védtelenül álló lakosság speciálisan kiképzett SWAT kommandós Tehén zsoldosok felbérlésére kényszerült. Az egészen ritka, messzi földön híres teheneket – iszonyúan veszélyes harci bőgésük miatt - még a gengszterek is nagy ívben elkerülték. Ez a példány egészen biztosan a Flatline kezében szorongatott, sárga fénnyel izzó tárgy miatt nem lendült támadásba. Így történt, hogy Flatline egyetlen haja szála sem görbült meg. Bántatlanul fellépcsőzhetett a háztetőre vezető létrához, ami a bérház fölé emelkedő toronyszobában végződött. Fent a toronyban talált rá Sógunra, aki tépett szamuráj-kimonóban meditált a félhomályba borult helyiségben. Füstölőkből áradó fellegek vették körül és fura módon összesűrűsödtek a feje felett, hatalmas kérdőjelet formálva. Behunyt szemmel odamormogta a zihálva érkező Flatline-nak: "Nyugtalanságot érzek a karmádban."

Ám Flatline-nak most nem volt ideje reinkarnációs leckékre. Ehelyett sipoló tüdővel Sógun orra elé tartotta szerzeményét. Ebben a pillanatban elektromos szikrák sisteregtették meg a levegőt. Tágra nyílt szemeik előtt a Flatline által felhozott tárgy felizzott és most már sokkal erőteljesebben ontotta magából a sárga fényt. "Ez egy Szent Kolbászvég!" – hörögte Sógun döbbenettől remegő hangon. Majd Flatline megvilágosuló tekintete előtt kotorászni kezdett az összevissza lyuggatott szamuráj kimonó belsejében. Világoskék fényben izzó Szalonnadarabot húzott elő. Flatline szemei elkerekedtek, de végül sikerült kimondania: "A prófécia!" Áhítattal egymás mellé helyezték a tárgyakat. Mikor a két ereklye összeért, kékeslila gömb jelent meg a levegőben. Belsejében tisztán láthatóan egy arc körvonalai bontakoztak ki, amely pár pillanatig szigorúan méregette a meglepett halandókat. Aztán biccentett, jelezvén, hogy felismerte őket és megszólalt. "Birdy Kapitány vagyok a jövőből!" – reccsent rájuk, majd folytatta – „Ti ketten, mint Szent Megváltó Topimaci Urunk kiválasztottjai, kaptátok azt a feladatot, hogy kivezessétek online népeteket e sötét korszakból a bőség és boldogság mezejére, hol majd senki sem szenved hiányt!" Azok ketten a kolbászvég meg a szalonnadarab két oldalán megrökönyödve figyelték. A jelenés kajánul kuncogott egyet, majd folytatta: "Elküldöm hozzátok leghűbb szolgámat, hogy felügyelje munkátokat, és védelmezzen benneteket az online rengetegben, ahol fel kell építenetek egy kékeslila színben virító kastélyt, melynek neve a Hardwired lesz." Ezzel a jelenés lepillantott maga elé, majd újra a hallgatóságára emelte tekintetét. Lilán fénylő kéz nyúlt ki a gömbjéből és fekete szőrkupacot pottyantott a padlóra, némi oroszkrémtorta-darabkák társaságában. Az összevissza borzolódott szőrkupacból hirtelen sárga lábak nőttek ki. A szénfekete szőrű lény egyből talpra pattant és nekirontott a fehér krémmel borított tortadaraboknak. Agresszív morgással marcangolni kezdte őket.

Folytatása következik...

Sogun

A kissé zűrös 2003-as év után ismét az én kezembe került a NosztalGuru, ami a rovat szerkezetén is meglátszik majd – és remélhetőleg megelégedésetekre szolgál. Rögtön két oldallal köszöntjük az Újévet: sikerült megszólaltatnunk a legendás Al Lowe-ot, a Larry-kalandok atyját, és ennek apropóján elővettem a vidám kalandjátékok nagyjait.

Stöki

EZZEL JÁTSZOTTUNK...

...5 éve: Grim Fandango

A műfaj egyik királya kétségtelenül a LucasArts, noha utolsó kalandjátékát éppen öt éve, 1998 végén dobta piacra. A mexikói mitoszokra és folklórra épülő Grim Fandango a holtak világába kalauzolta a játékost, akinek Manny Calavera utazási ügynök szerepébe bújva kellett szembeszállnia egy túl- és alvilági bűnszövetkezettel. A csontváz-polgárok és a 3D-s, mégis rajzfilmszerű környezet túlságosan formabontó volt a már amúgy is fogyatkozó kaland-rajongók körében, ezért a Grim Fandango hiába vette le a kritikusokat a lábukról, üzletileg nem volt sikeres, és meg is szakította a Lucas-kalandok sorát.

...10 éve: Goblins 3

A Sierra az egyetlen cég, amely még a LucasArtsnál is jobban öregbítette a kalandjátékok hirnevét. 1993 végén ontották a műfaj jeles képviselőit, s ezek közül a méltatlanul elfeledett Goblins 3-at emelném ki. A sorozat, melynek nevében az i betűk jelölték a főszereplő goblinok számát (Gobliiins, Gobliins 2) a sztorit gazdagító kalandelemeket háttérbe szorította, cserébe roppant furmányos, alkalomadtán több képernyős logikai fejtörőkkel és kacagtató poénokkal varázsolta el

a játékost. A legtöbb játék mai napig példát vehetne a széria fejtörőiről!
(Letöltés: http://www.the-underdogs.org/)

...15 éve: Larry 2

Ha már Sierra és Al Lowe, nem mehetünk el szó nélkül a Larry-játékok mellett. 15 éve éppen a Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places!), rövidebb nevén a Larry 2 (majd nem sokkal utána a Larry 3) emelte ikonná Larryt, az esetlen, műszálas zakós macsót, aki részről részre hajmeresztő kunsztokra vetemedett az igaz szerelem (vagy legalább egy gyors menet) kedvéért. Ezúttal – miután ez

Egy eredeti Larry 2 lemez ma igazi muzeális érték

első részben megismert Eve kidobta – Larry KGB-n, dzsungelen és vulkánon át jutott el Kalalauhoz, aki végül hű szerelme lett...a harmadik részig.
(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

...20 éve: The Quest for the Holy Grail

A kalandjátékok húsz éve még csak állóképekkel felturbózott szövegekből álltak, és többnyire komoly, heroikus témát dolgoztak fel. Üdítő kivétel volt a Mastertronic/Epyx Quest for the Holy Grail című középkori eposza, amely csúnyácska volt, de egészen beteg humorral rendelkezett (a kezdőhelyszín kovácsműhelyt például nukleáris lámpa világította meg). Rögtön beugorhat Monty Pythonék hasonló című filmje, amely nálunk Gyalog-galopp néven ismeretes, de a játéknak legfeljebb hangulatában volt köze a filmhez, a sztoriját nem követte.

(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

MISSION IMPOSSIBLE

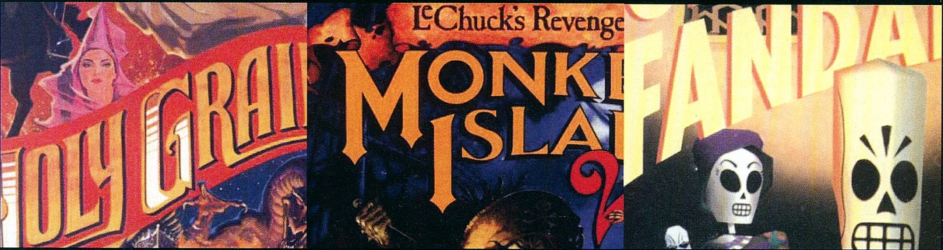
E cím alatt régi idők „lehetetlen küldetéseit" fogom hónapról hónapra bemutatni, vagyis olyan emlékezetes fejtörőket, jeleneteket, amelyek rendesen igénybe vették a játékos agyát és/vagy reflexeit. Remek példa ilyesmire a Day of the Tentacle azon feladatai, amelyben egy cselekvés eredményét időben máskor hasznosíthattuk. Mivel a játék három szereplője három idősikban (jelen, 200 évvel ezelőtt, ill. 200 évvel később) tartózkodott, nem volt könnyű rájönni, hogy a jelenben található hörcsögöt le kell fagyasztani, hogy a jövőben felolvasztva használni lehessen, de előbb fel kell melegiteni egy pulóverrel. Ez a pulóver szintén csak a jelenben található, ráadásul embernméretben, ezért egy egész vagyont kell dobálni a pénzbedobós mosóautomatába, hogy a pulóver 200 év mosásban összemenjen hörcsögméretűre, és így használni lehessen a jövőben... Szaporodtak ősz hajszálaink, mégis imádtuk a DotT agyament fejtörőit.
(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu/)

A Lila Csáp, ami majdnem meghódította a világot

MAJMOK BOLYGÓJA

Ha vidám kalandjátékokról beszélünk, mindenképpen meg kell említenünk a Monkey Island nevet is. A négy részt megért sorozat és főhőse, Guybrush Threepwood a botcsinálta kalóz, a mai napig nem hagyja nyugodni a rajongókat: összegyűlnek, nosztalgiáznak és a Monkey 5-ről álmodoznak. Törzshelyük a Scumm Bar (www.scummbar.com), ahol érdemes szörfölni egy keveset, mert ritka gazdag anyaggal bír az oldal. Letölthető például mind a négy játék zenéje, olvashatunk interjút Dominic Armatóval (Guybrush szinkronhangja), pletykákat az ötödik részről, megnézhetjük a játékok helyszínéül szolgáló szigetek térképét, próbára tehetjük tudásunkat néhány igazán kemény teszttel... Amig léteznek ilyen rajongói oldalak, mindig lesz anyag a NosztalGuruhoz...

Vajon visszatér-e valaha Guybrush ötödször is?



AL LOWE INTERJÚ

– Az utóbbi években eltűntél a játékosok elől, a '98-as Larry's Casino óta nem hallottunk felőled... mi történt veled az elmúlt öt évben?
– Visszavonultam. Boldogan élek, és kacagok a napi 16 órákat dolgozó ex-kollégákon... Sok kiadó megkeresett, de egyetlen tárgyalásnak sem lett kézzelfogható eredménye. Mindenki fél dollármilliókat ölni egy kalandjátékba, azt pedig nem is feltételezték, hogy más stílusban is tudnék maradandót alkotni. Csomó ötletem és tervem volt más műfajú játékokra, csak egyetlen dolog volt közös bennük: mind a humorra épített. Azt hiszem, ez rémítette meg őket. A humoros játékok valahogy nem mennek: nézz végig a játékáruházak polcain, hány humoros játékot látsz? A tévét és a mozit viszont a vígjátékok uralják, ki érti ezt...?

– A Larry 7 végén voltak utalások a készülő nyolcadik epizódra, a Lust in Space-re. Mi lett ezzel a játékkal?
– A Sierra még azelőtt leállította, hogy igazán belemelegedhettünk volna a munkába... Új menedzsment jött, akik nem látták fantáziát a kalandjátékokban, ennyi.

> **"Félő, hogy az Al nélkül készülő Larry 8 a sorozat meggyalázása lesz... de azért reménykedjünk!"**

– Nemrég bejelentették az új Larry-epizódot, a Magna Cum Laude-t. Mit tudsz erről a játékról?
– Csak annyit, amennyit bárki más olvashatott az Interneten... a Sierra egy hónapja megkeresett, hogy vegyek részt a projektben, mondtam nekik, oké beszéljünk róla, azóta nem jelentkeztek. A honlapomon külön aloldalt szántam a Larry 8-cal kapcsolatos hireknek. Ha megtudok valamit, azt bárki elolvashatja itt: www.allowe.com/L-8news.htm.

– Elárulod, hogyan találtad ki Larry figuráját?
– Semmi különleges titka nincs, egyszerűen egy olyan figurát akartam, aki szerethető, de egyben olyan szerencsétlen, hogy a játékos hmmm... felsőbbrendűnek érzi magát nála. Végül ez olyan jól sikerült, hogy általában az okozta a legtöbb gondot a sztoriírásnál, hogy motivációkat találjak a hölgy szereplők számára, ami miatt hajlandónak arra, hogy ágyba bújjanak Larryvel...

– Gondolom, már halálosan unod a kérdést, de fel kell tennem: valójában mi történt a Larry 4-gyel?
– A Larryt eredetileg trilógiának szántam. A harmadik rész végén minden szálat elvarrtam, Larry összejött Pattivel, belépett programozónak a Sierrához és elkezdte játékban elmesélni a világnak az élettörténetét. Később annyian kérdezgettek a Larry 4-ről, hogy többször kijelentettem: nem, soha az életben nem fogok Larry 4-et írni. Elkezdtünk kísérletezgetni egy online kalandjátékkal, meg ezzel-azzal, telt-múlt az idő, és pár év múlva addig jutottam, hogy elkezdett hiányozni az öreg Larry, és összegyült egy csomó ötletem egy új epizódra... És akkor hirtelen beugrott a nagy ötlet! A Larry 5-öt fogom elkészíteni, ami úgy kezdődik, hogy Larry amnéziás, és nem emlékszik a negyedik részre! Ez mindent megoldott: nem szegtem meg a fogadalmamat, és nem kell erőltetnem a sztori továbbvitelét egy tökéletesen lezárt befejezés után. Komolyan mondom, nagyon büszke vagyok magamra, amiért ezt így kitaláltam!

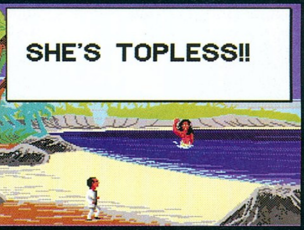
– Melyik a kedvenc Larry-játékod, és úgy általában, mi a kedvenc játékod?
– A kedvenc Larry mindenképpen a hetedik rész, a Love for Sail. Abban vannak a legjobb feladatok, a legjobb sztori, a leghumorosabb dumák, a legjobb zene... És úgy általában? Hm, az a helyzet, hogy a legtöbb játékstílusban roppant béna vagyok. Szégyellem bevallani, de a játék, amivel az elmúlt 25 évben a legtöbbet játszottam a számítógépemen, a Windows pasziánsza volt...

– Hallottuk, hogy játszol egy jazz-zenekarban. Hol lehet hozzájutni a zenédhez?
– Igen, egy 16 fős zenekarban fújom a szaxofont már évek óta, a jövő hónapban vonulunk stúdióba, hogy felvegyük az első albumunkat. Addig is itt: www.thedierks.com/allowe/MOJO 20030524/02 - Evelyn. mp3 letölthettek egy MP3-at, amiben jómagam zenélek David Henry barátommal (kollégám volt a Sierránál, ma a Microsoftnak dolgozik).

– Mit gondolsz erről az egész „a kalandjáték halott" szövegről?
– Hehe, egy egész előadást tartottam róla pár éve a Game Developers Conference-en... Igen, úgy gondolom én is, hogy a kaland műfaj évek óta halott, vagy legalábbis vegetál. Ennek sok oka van, a multiplayer lehetetlensége, az újrajátszhatóság hiánya, a játékosközönség megváltozása, a Myst sikere nyomán megjelent ezernyi rettentő gyenge klón, ami sok játékosnak csalódást okozott, és még sorolhatnám... Az elmúlt évek folyamán a kalandjáték-elemek szépen beszivárogtak az akciójátékokba, shooterekbe, RPG-kbe, és maga a kalandjáték, mint stílus, elhalt. De semmi vész, aki elég öreg, látott már ilyet: a kilencvenes évek elején a stratégia és az RPG volt a halott műfaj, most meg nézz körül, minden tele van velük. Szóval nem kell feladni a reményt...

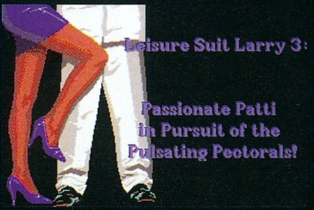
– Mi a legnagyobb különbség a régi idők játékfejlesztése és a mai világ között?
– Lássuk csak: amikor kezdtem a szakmát, az első három játékomat egymagam terveztem, írtam és rajzoltam három hónap alatt, miközben emellett volt egy másik, napi 8 órás állásom is. Ma a Half-Life 2-t öt évig fejleszti 60 ember...

Hancu



Lehet, hogy félmeztelen, de 15 pixel az egész nő...

A Love for Sailben már egész rajzfilmszerű a grafika



A harmadik részben már női főszereplőnk is volt

Larry 1. Egy legenda kezdete 1987-ből

Köszöntünk mindenkit a megújult Killing Spree! oldalakon, ahol hónapról-hónapra megtalálhatjátok a legfrissebb modos híreket, valamint a fontosabb kiegészítések rövid bemutatását, amelyeket rögtön ki is próbálhattok, hiszen feltesszük őket DVD mellékletünkre. Rovatunkban ezentúl is helyet kapnak a legnépszerűbb játékok feldolgozásai, de immár a kevéssé ismert modokat sem kezeljük mostohagyerekként. Jó szórakozást!

Unreal II Expanded Multiplayer (XMP)

A DVD Unreal Tournament 2003 rovatában már esett szó erről az ingyenesen letölthető kiegészítő csomagról, ami december első hetében végre mindenki számára hozzáférhetővé vált. A 290 MB-os csomagban gyönyörű és hatalmas pályákat találhatunk, igaz, a mennyiséggel nem dicsekedhetnek a fejlesztők, ugyanis csak nyolc közül választhatunk (sebaj, a lelkes amatőr pályaszerkesztők majd kiköszörülik a csorbát). A program legnagyobb erőssége a vezethető járművekben rejlik. Végre beülhetünk a volán mögé, de még a pályákon rögzített ágyúk székébe is bepattanhatunk!

Három járgány áll rendelkezésünkre: a Raptor gyors, de gyenge páncélzattal rendelkező nyitott terepjáró (éppen mint a Halo-féle Warthog), aminek hátulján óriási gépfegyver virít. A Juggernaut egy tank, amit lángszóróval is megtoldottak. A harmadik masinéria a Harbinger névre hallgat, és tulajdonképpen nem más, mint egy alaposan felfegyverzett (gépágyú és plazmavető szériatartozék) tréler. Mindhárom járművet felturbózhatjuk. Sajnos a válaszható karakterek száma elég soványka, mindössze három közül lehet válogatni (ranger, tech, gunner). Mindegyik más-más tulajdonságokkal bír, és különböző fegyverekkel indulnak csatába. Apropó fegyverek: ezen a téren nem történt újítás, be kell érnünk az Unreal II arzenáljával. A kiegészítő sajnos csak egy új játékmódot tartalmaz, a nevében is szereplő Expanded játéktípust. Ennek lényege, hogy a pályán található generátorokat az ellenőrzésünk alá vonjuk, így azok energiát biztosítanak számunkra. Természetesen el is foglalhatjuk egymástól az objektumokat. A játék legnagyobb negatívuma, hogy a kiegészítőt csak interneten lehet nyomni. Dióhéjban ennyit, a részletekre (tippek-trükkök) egy későbbi rovatban még visszatérünk!

Értékelés: 91 %

Command & Conquer Generals – Air Force Mod v1.2

Az amerikai hadsereg eddig is híres volt vadászrepülőiről, de ennek a modnak köszönhetően szinte legyőzhetetlennek tűnik. A Lopakodó helyett a roppant ütőképes Joint Strike Fightert gyárthatjuk, és megjelentek a Red Alert 2-ből jól ismert Harrierek is, amelyek nem igényelnek repteret, és képesek lebegni a kívánt terület felett. Újdonság, hogy nem csak egyféle repülőtér van: építhetünk hatalmas hangárokat is, amelyben nehézbombázókat tarthatunk. Amerika légierejét az itt rejtőző három lehetséges szupergép egyike képezi, de mindig csak egyféle parkolhat az épületben az alábbiak közül: Black Bird, Mach 3.35-ös szuperszonikus kémrepülőgép, B-1B nehézbombázó rengeteg fegyverrel, és B-2 Spirit, ami ugyan a legdrágább mind közül, de atombombával felszerelt lopakodó révén irdatlan pusztítást képes végezni.

E havi DVD-nken megtalálhatjátok az Unreal 2 XMP, és a Air Force modot!

A terroristáknak is saját repterük van, itt kilenc repülőgép fér el. Ezek a gépek olcsók, de nem sok mindenre használhatók – a MiG 21-es vadászrepülő pl. csak felderítésre. A MiG 15-ös társára 30mm-es gépágyúk vannak felszerelve, mégis a 900 dollárba kerülő SU-17-es vadászgép a legütőképesebb légi egység a GLA seregében. Itt van továbbá egy helikopter, ami öt rakétát lőhet ki az ellenségre. A mod legviccesebb egysége a kis sárga duplafedeles repülőgép, a Toxin Plane. Támadáskor a célterület körül repdes, és mérgező anyagot fecskendez szét. Egy gyalogos egység is jutott a terroristáknak, a toxin trooper, aki sima lázadó, toxinágyúval felszerelve. Az ellenség katonáit megmérgezi, tankok ellen viszont halálra van ítélve.

A kínai nép repterén hét új egység gyártható, ebből öt rendkívül erős vadászbombázó (melyek az új napalmbombát is szállíthatják), a maradék kettő pedig helikopter: az Mi24 és a Hokum (utóbbi gépágyúval és öt rakétával is fel van szerelve). Amiért igazán érdemes ezt az oldalt választani, az az öngyilkos teherautó, amely atombombát hordoz magával, és akkor robbanthatjuk fel, amikor csak kedvünk szottyan, óriási csapást mérve az ellenségre. Pár ilyen egységgel olyan káoszt tudunk teremteni, amelyből ellenfelünk nagyon nehezen tud felállni.

(A modot megtaláljátok a DVD mellékleten a Generals rovatban!)

Értékelés: 89 %

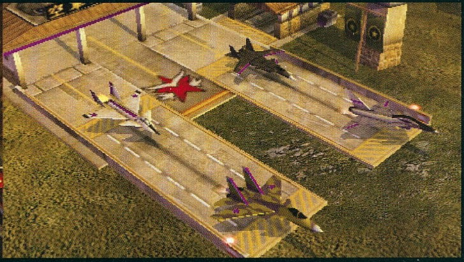
F1 Challenge 99-02 – ETCC 2003 mod

A szimulátorok világában mindig különlegességnek számították a túraautók bajnokságát feldolgozó játékok, de az utóbbi időben a fejlesztőcsapatok szinte abszolút nem foglalkoznak ezen versenyág rajongóival. Néhány lelkes ember szerencsére úgy gondolta, hogy elkészítteti saját szimulátorát, a méltán sikeres F1 Challenge 99-02 játékot használva alapul. A mod az ETCC 2003 elnevezést kapta. A rövidítés az European Touring Cars Championshipet fedi, amely igen népszerű sportág Nyugat-Európa országaiban. A mod a bajnokság mind a 16 csapatát és 38 autóját lemodellezte, mindezt a 2003-as évad adataival megfejelve. A 38 autó hét típust takar: Alfa 156 GTA, BMW 320i E46, Volvo S60, Seat Toledo Cupra, Honda Civic Type-R, Skoda Superb és Audi A4. Az alappályákon túl három új helyszín is helyet kapott a játékban, köztük a kedvencem, a Le Mans 24 Hoursból ismerős Donington Park. Az autók mindegyike egyedi fizikai modellezést kapott, így biztosítva a remek versenyhangulatot. Az ellenfeleket is megváltoztatták, az AI teljes egészében újra lett írva és ez érezhető is játék közben. A grafika maradt az eredeti játékban már megszokott szinten, azonban egy szarvashibát meg kell említeni ezzel kapcsolatban: amikor váltunk, a kipufogón keresztül olyan gagyi módon megalkotott tűzcsóva lép ki, hogy rossz ránézni. Mintha a XIII egyik jelenetéből vágták volna ki, képregényszerű megjelenítésével – ez a mod szégyenfoltja. A hangokat állítólag az eredeti autók hangfelvételeiből vágták össze, azonban én nem találtam túl hitelesnek…

Az ETCC 2003 mod igen jól kivitelezett munka, látszik, hogy hozzáértők alkották. Aki eddig nem szerezte be az alapjátékot, annak ez a mod még egy okkal több, hogy megtegye.

Értékelés: 89 %

Mindjárt megmutatom, kinek van elsőbbsége!



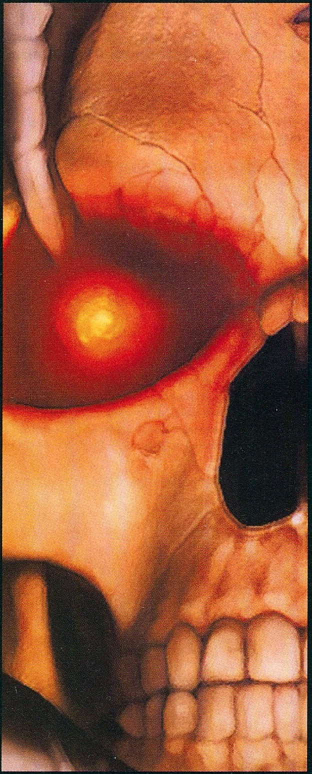
Villámháború készül a lilák részéről

Jól láthatóan eredeti BMW-vel van dolgunk...

Harapós madárka szemből!

Magyarítás

Lassan két éve készül, és még mindig távol áll a befejezéstől a Baldur's Gate 2 magyarítása. Az elmúlt másfélkét év során folyamatosan hírt adtunk a projektről, sőt az elkészült verziók nem egyszer tettek látogatást CD mellékletünkön. Leadás előtt három nappal felkerült a Magyarítások portálra (http://magyaritasok.jatekok.hu) a 6b jelzésű változat, amely a majdnem teljes Throne of Bhaal honosítását, továbbá az eddig megjelent Shadows of Amn magyarítás kiegészítését tartalmazza. Mivel ez a verzió béta állapotú, lehetnek benne hibák, amelyek orvoslásra várnak – és ezeket a hibákat nagy valószínűséggel Ti fogjátok észrevenni... Épp ezért kérünk mindenkit, aki hibát talál, jelentse bátran a fordító csapatnak!



>HÍREK:

Megjelent az immár nyílt forráskódú, az amerikai forradalmat feldolgozó Half-Life mod, a The Battle Grounds 1.21-es verziója, amely új pályákat, rengeteg javítást, valamint néhány új opciót is tartalmaz.
www.bgmod.com

Elérte a 90%-os fejlesztési szintet és jelenleg a bétatesztelése zajlik a Move in! nevű Half-Life modnak. A realizmust szem előtt tartó kiegészítőben a helyszínek a való életből származnak. Minden pályának lesz fő- és mellékküldetése – utóbbit nem kell teljesíteni, de plusz fegyver és munició jár érte.
www.fanatic-gamers.de/movein

Új képek jelentek meg az Organized Crime című UT 2003 mod weboldalán. Ezek alapján elmondható, hogy a játék igencsak jól néz ki, a pályák kellően nagyok és jól kidolgozottak, ráadásul a vezethető járművek, a lámpák, a HUD és a fegyverek közül a tommygun is működik már.
www.planetunreal.com/organizedcrime

Újabb mérföldkőhöz érkezett a The Godz című, népszerű UT 2003-as mod fejlesztése: az eddigi alfaverziók után végre a végleges változatot tölthetjük le. A hivatalos weboldalon rengeteg tükörszervert találtok az 1.40-es verzióhoz, a fejlesztők jelenleg a multiplayer patch-en dolgoznak.
dynamic2.gamespy.com/~godz

Újabb pálya került fel a magyar készítésű csapatorientált mod, az Exion honlapjára. A DM-1EXN-Asbestos gyengébb gépeken is jól fut, legnagyobb különlegessége pedig a pályaelemekre ható fizika (pl. ránk omolhat a fal). Kis mérete és rendkívül szórakoztató mivolta miatt letöltése mindenképpen javallott.
www.niara.hu/exion.html

Újra üzemel a Max Payne Matrix mod weboldala. Ennek örömére 110 (!) új kép került fel rá.
www.3dactionplanet.com/maxpayne

Az Eve of Destruction nevű Battlefield 1942 mod 0.3-as verziójának alfatesztjére klánok jelentkezését várják a fejlesztők. További információk a hivatalos weboldalon.
www.planetbattlefield.com/eod

A Desert Combat mod weboldalán új képek láthatóak a 0.6-os verzió járműveiről, melyek közül a legérdekesebb a Nimitz-osztályú repülőgéphordozó anyahajó, a USS Theodore Roosevelt (CVN-71). Az új járművekhez új pályákat is kapunk majd.
www.desertcombat.com

GTA-rajongók, figyelem! Hamarosan letölthető a Grand Theft Auto: World Online, amiben Liberty City és Vice City egyaránt bejárható. A két város autópályával lesz összekötve, új küldetéseket vállalhatunk, és többjátékos móddal is rendelkezni fog.
dracoblue.gamehost.at

A Mafia élvezetes játékmenetét a '90-es évekkel párosítja a Bluedream névre keresztelt mod. A modern várossá varázsolt Lost Heaven több mint 700 új textúrát, 90 hangot, új zenéket és modelleket tartalmaz.
english.bonusweb.cz/dema/mafiabluedream.html

Néhány Star Wars fanatikus modot készít a Lucas Arts legújabb üdvöskéjéhez, a Jedi Academyhez. Az Episode II névre keresztelt modról egyelőre mindössze néhány előzetes kép látott napvilágot. Ugyanez a csapat belefogott még egy projectbe, amely a Mátrix világát dolgozza fel mod formájában.

A KRÓNIKÁS: BRUCE SHELLEY

"Bill Gates megkérdezte, oktatási szempontból mennyi értéket látok az Age of Empires-ben. Azt feleltem, a szórakoztatóiparhoz tartozunk, tehát a történelemhűséget és a tanító szándékot fel kell áldoznunk a játékélmény oltárán. Ettől függetlenül persze lehet tanulni a játékból, például biztos vagyok benne, hogy sokkal több ember ismeri a trebuchet szó jelentését az Age of Empires-ből, mint a történelemkönyvekből. De a játék önmagában kizárólag szórakoztatni akar, nem tanítani – ezért szemrebbenés nélkül kihagytuk például a pestist a játékból, mert mint játékelem, egyszerűen nem szórakoztató." – Bruce Shelley

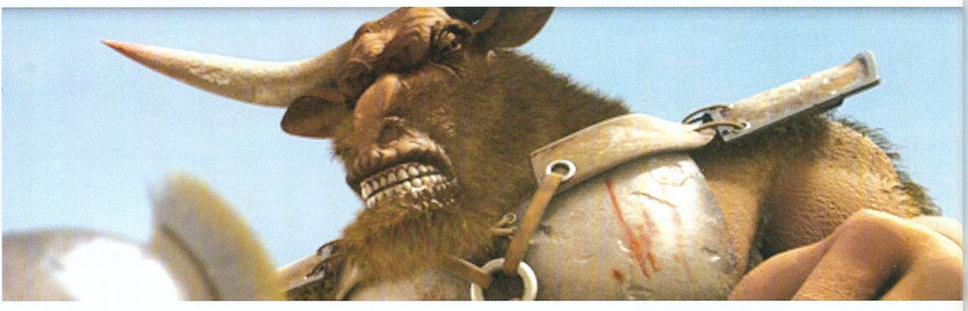
„A jó munkakapcsolat titka az, hogy a munkatársak tehetsége, stílusa kiegészítse egymást. Bruce-szal azért volt kellemes együtt dolgozni, mert azokban a dolgokban jó - mit jó, egyenesen zseniális! - amikhez én túl lusta vagyok, vagy éppen nem elég kreatív. Játszani a prototípus-szinten kész programmal, véleményezni, és ötletekkel elárasztani, hogy mi miért nem működik, és hogyan lehetne jobb; vagy kutatómunkát végezni a játék történelmi és technikai hátterével kapcsolatban." - Sid Meier Bruce Shelleyről

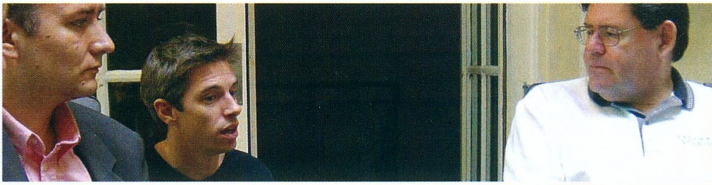
Hogyan képzelünk el egy tipikus játékfejlesztő-legendát? Az ember Carmack vagy Sweeney után szabadon egy halk szavú, vékony, szemüveges, farmeres-pólós fiatalember képére asszociál. Ehhez képest e havi vendégünk egy testes, ötvenen túli fickó, aki Sid Meier mellett olyan klasszikusokkal kezdte a szakmát, mint a Civilization vagy a Railroad Tycoon, majd megalkotta a rendszeresen eladási rekordokat döntögető Age of Empires-sorozatot… nesze neked sztereotípia!

Bruce Campbell Shelley, közkeletű becenevén Bruck '49-ben született Michigan államban. Ifjúkorára az állandó költözés és tanulás nyomta rá bélyegét: Baltimore-ban járt gimnáziumba, aztán a New York-i állami főiskolára, majd a híres Syracuse egyetemre, végül a virginiai UVA egyetemen szerezte meg a harmadik diplomáját. Az egyeteme(ke)n került közelebbi kapcsolatba a táblás stratégiai játékokkal; az éjszakába nyúló Risk- és Stratego-partik következtében érett meg hősünkben az elhatározás, hogy ő is játékok készítésével fog foglalkozni. Évekig kilincselt társasjátékokat kiadó cégeknél saját készítésű játékaival, teljesen sikertelenül. Egyetlen eredményeként a Strategy & Tactics Magazine közölte az American Civil War című polgárháborús témájú játékát 1980-ban. Bruce ekkor gondolt egy nagyot, és maga alapított társasjátékkiadó céget Iron Crown Enterprises néven. Rögtön kezdetnek megszerezte a Gyűrűk Ura licencét, megalapozva a cég hírnevét (az ICE egyébként máig a legnevesebb szerepjátékos cégek egyike). A nyolcvanas évek a táblás stratégiai játékokat gyártó cégek közti vándorlással telt. Bruce megfordult a Simulations Publications és a társasjátékok koronázatlan királyának számító Avalon Hill csapatában is, ahol olyan klasszikus játékok fejlesztésében vett részt, mint a vasút hőskorában játszódó 1830, a fantasy Titan, vagy a Civilization legelső verziója. A társasjáték-korszak '87-ig tartott, és Sid Meier zseniális Pirates!-e vetett véget neki. Bruce-t lenyűgözte a játék, és azon keresztül a számítógépben rejlő lehetőségek. Bruce számára egyértelmű volt a következő lépés: '88 elején munkára jelentkezett Sid Meiernél.

Sid mester szárnyai alatt

A MicroProse kötelékében Bruce eleinte nem túl kreatív feladatként repülőgép-szimulátorok 3D-s objektumainak adatbázisát készítette, és a felhasználói kézikönyveket írta. Az F19 Stealth Fighter és az F15 Strike Eagle 2 után véget ért a „vizsgaidőszak", és Meier asszisztensévé, majd designer-társává lépett elő a Covert Action című kémkedős akció-kalandjáték készítésekor. Sid szándékai azonban ennél jóval komolyabbak voltak: már régóta fel akarta dolgozni számítógépes játék formájában az 1830-at, és ehhez Bruce, az eredeti játék alkotója, ideális társ volt. El is kezdődött a munka a Covert Action mellett, majd helyett, mindössze három fejlesztővel. Az 1830 és a Sim City elemeiből építkező Railroad Tycoon zseniálisra sikeredett, ráadásul rekordidő, mindössze hét hónap alatt készült el! A több százezres eladás ellenére a cégvezetés nem látott fantáziát a folytatásban, de Bruce-ék lelke-





sedését ez sem törte le: belevágtak a következő társasjáték-átiratba, a Civilizationbe. A történet mindenki számára ismert (ha máshonnan nem, hát a Legbefolyásosabb-sorozat régebbi, Sid Meierrel foglalkozó epizódjából): Sid egy éven keresztül minden nap új verziót adott a játékkódból Bruce-nak, aki minden változat után új ötletekkel és játékmenetbeli finomításokkal állt elő: így jött létre végül minden idők egyik legjobb játéka. A Civilizationnel azonban mintha elveszett volna Bruce szerencséje, a Railroad Tycoon folytatását ugyan sikerült elkezdeni, de a fejlesztést leállították, a Civ 2-höz pedig Sid új jobbkezet talált magának Brian Reynolds személyében. A hullámvölgyben kapóra jött, hogy Bruce felesége '92-ben új állást kapott Chicagoban, így hősünk a költözésre hivatkozva aránylag békésen tudott kilépni a cégtől, egyúttal az egész játékszakmát is a háta mögött hagyta. A vér azonban nem válik vízzé. A Chicagóban szabadúszó újságíróként dolgozó Bruce egy-két év „normális" élet után azon kapta magát, hogy játékmagazinoknak készít cikkeket, emellett besegít a MicroProse-játékok felhasználói kézikönyveinek megírásába, és egyre több megbízást kap játékvégigjátszás-könyvek és stratégiai útmutatók megalkotására. Utolsó cseppként pedig jelentkezett régi barátja az ICE idejéből, Tony Goodman, aki azóta az Ensemble Corporation nevű dallasi üzleti tanácsadó céget vezette. Tony azon törte a fejét, hogy az Ensemble sikerét régi álma, a játékfejlesztés anyagi hattereként kellene kihasználni, s ehhez keresett társakat... Bruce hosszú hónapok hívogatása után '95 februárjában igent mondott.

Birodalmak kora

Az Ensemble Studios első játékához az akkoriban éppen divattá váló real-time stratégiát választotta műfajul. Mivel tisztában voltak vele, hogy nagyjából 50 párhuzamosan készülő RTS-sel kell megbirkózniuk a piacon, a fejlesztés nagyon markáns, a konkurensekétől eltérő irányvonalak mentén zajlott. A fő célkitűzések a történelmi környezet (az akkori RTS-ek javarészt fantasy vagy sci-fi világban játszódtak), a lehetőségekhez mérten realisztikus (méretarányokat figyelembe vevő, nem képregényszerű, stilizált) grafika, a nem csaló AI és a Civilizationből átvett ötletek (népünk civilizációs fejlődése, csodák) használata voltak. A tapasztalatlan, ám végtelenül lelkes csapatba meghívást kapott még Tony Goodman öccse, Rick (később az Empire Earth atyjaként lett ismert), Sandy Petersen (a Call of Cthulhu szerepjáték írója, Doom- és Quake-pályatervező), és Greg Street (egykori tengerbiológus, az Age-sorozat vezető designere). Az Age of Empires két év alatt készült el, ebből az utolsó hat hónap gyakorlatilag folyamatos éjjel-nappali munkából ált. Kiadónak merész húzással a Microsoftot kereste meg a csapat – és a játékosok körében nem túl népszerű cég telitalálatnak bizonyult! Sikerült a hardcore játékosok mellett elérni az alkalmi játékosok sokkal népesebb rétegét is, rengeteg 30 év fölötti, illetve női rajongót szerezve a real-time stratégiáknak. A '97 végén megjelent játék az év egyik legnagyobb példányszámban eladott stratégiája lett, máig több, mint 3,5 millió fogyott belőle világszerte. A Microsoft azonnal folytatást követelt, amire eredetileg mindössze egy évet kapott a csapat. Pár hónap múltán látszott, hogy ez teljesen esélytelen, s így alkut ajánlottak a Microsoftnak: az addig elkészült újításokat egy kiegészítő lemez képében találják az eredetileg tervezett '98 végi megjelenéssel, cserébe kapnak plusz egy évet az Empires folytatására.

A Microsoft belement az üzletbe, és a kiegészítő Rise of Rome egymilliós eladása igazolta is a döntés helyességét. A folytatás a megnyert egy év időt kihasználva igencsak jól ment, a plusz egy évet Bruce-ék arra tudták felhasználni, hogy minden tekintetben újat hozzanak az RTS-ek világába, és úgy optimalizálják a játékot, hogy a hardverigény a lehető legalacsonyabb legyen (az Empires vásárlóinak összetételéből okulva). Fontos cél volt, hogy maguk a fejlesztők se haljanak bele a hajtásba. Az Age of Kings úgy készült el – 40 fejlesztővel 24 hónap alatt '99 októberére – hogy a fejlesztők maximális munkaideje az utolsó hetekben-hónapokban is szigorúan délelőtt tíztől éjfélig tartott, az éjszakázás és hétvégézés pedig kifejezetten tilos volt. „Inkább kiharcolunk plusz egy hónap időt, mint hogy a fejlesztőink emberileg tönkremenjenek. Ha az emberek magánéleti problémákkal küzdenek a hajtás miatt, nem tudnak a munkájukra koncentrálni, hibáznak, s végeredményben nem ér semmit a megfeszített munka" – nyilatkozta Shelley, kivívva a teljes szakma irigységét. Nyilatkozatai által egyébként Bruce egyre inkább az Ensemble arca lett, a játéktervezői poszt mellett szívesen segített be a PR-tevékenységbe, mára ez addig fajult, hogy évi százezer mérföldet utazik interjúk, kiállítások, bemutatók és sajtótájékoztatók kedvéért... Az Age of Kings fejlesztése közben nem várt irányból kapott támadást: hackerek többször feltörték az Ensemble FTP oldalát, a Microsoft tesztereitől származó, és játékmagazinoknak elküldött tesztverziók terjedtek el internet-szerte a játékból. A szingapúri kalózok nyolc hónappal (!) a megjelenés előtt már árulták az éppen aktuális lopott verzió kalózmásolatait! Ennek ellenére a játék még az első rész sikerét is túlszárnyalta, az eladások ma hatmillió fölött járnak, s az amerikai eladási top 10-ből csak 31 hónap elteltével szorult ki. Bill Gates megvárta a szintén eladási rekordokat döntögető Conquerors kiegészítő megjelenését, majd fel is vásárolta a céget, Bruce pedig munkája elismeréseképpen bekerült az Interaktív Művészetek és Tudományok Akadémiájának igazgatótanácsába. A következő Ensemble-játék mindenki meglepetésére nem a történelmi vonalat vitte tovább: az Age of Mythologyval a sorozat a mitológiák világára, s egyben 3D-s megvalósításra váltott. A csapat 80 főre nőtt, köztük olyan fejlesztő-veteránokkal, mint Rob Fermier vezető programozó (Ultima Underworld, System Shock, Deus Ex) vagy Paul Jaquays pályatervező (Quake 2-3). A játék minősége és a siker azonban a régi maradt, a nemrég megjelent Titans kiegészítővel együtt immár 15 millió fölé emelte az Age-sorozat teljes eladott példányszámát. S hogy hogyan tovább? Bruce ötvenen túl is energiával, ötletekkel teli, és új kihívásokat keres. Saját szavait idézve zárszóként: „Az Ensemble alakulása óta real-time stratégiákat készítünk; érthető, hogy a csapat jó néhány tagjának kezd már elege lenni ebből a stílusból. Mivel mindenképpen meg szeretnénk tartani őket, lehetőséget kell találnunk arra, hogy továbbra is motiváltak maradjanak: ennek módja pedig praktikusan egy, a cég számára új műfajba tartozó játék lesz. Ennek fejlesztése már jó ideje zajlik, párhuzamosan az új RTS-játékunkéval."

[2003-as "minden idők legjobb 100 játéka" összeállításunkba Bruce Shelley öt játékát választottuk be.]

Hancu

McDonald's- és Intel-logókkal találkoznak a Sims Online felhasználói a játéktérben, nVidia felirat villan fel az Enter the Matrixben, ugyanitt Powerade üdítőitalt hirdetnek, míg a Judge Dredd itala a Red Bull a Dredd vs Death című játékban... A számítógépes játékokban egyre nagyobb számban és egyre kevésbé burkoltan jelennek meg a reklámok – a jelenség, melyet advergaming névvel illetnek a marketing-szakemberek, önálló iparrá nőtte ki magát.

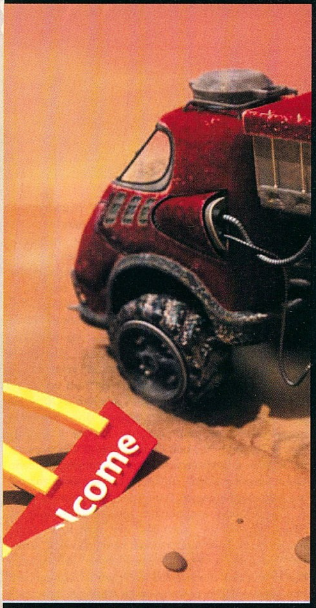
Cigi és ciki

Bár az advergaming csak a XXI. században írt sikersztorit, korántsem új keletű találmány. Már 1990-ben, C64-en létezett olyan program, amely nagyon agresszív product placementről, azaz terméknépszerűsítésről volt nevezetes: az impozáns című Sunny Shine on the Funny Side of Life. Eme Larry-szerű kalandjáték esetében az igazán durva az, hogy a kiadó Rainbow Arts a Philips Morris dohánygyárral szövetkezett, így a programban minduntalan L&M cigaretták kerültek a főszereplő, Sunny útjába, ráadásul a cselekményben is helyt kaptak (néhol egy L&M elszívásával lehetett továbbjutni a történetben). Az újfajta, korát megelőző marketingkonstrukció nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket: az akkori játékosok nagy részét képező alig tizenéves gyerekek aligha voltak célcsoportnak nevezhetők, ráadásul a játék túl gyenge volt ahhoz, hogy igazán elterjedjen. Arra mindenesetre jó volt, hogy a reklámipar eltegye az ötletet 8-10 évvel későbbre, és arra is, hogy hivatkozási lapként szolgáljon egy nemrég indult kezdeményezéshez, amely a dohány- és alkoholreklámokkal kapcsolatos törvényi szabályozás játékokra való kiterjesztését javasolta (és amely Kalifornia államban már célt is ért). E törekvés gyakorlatilag önálló médiumként kezelte a játékokat, és ez már egyértelműen jelzi, hogy az advergaming kinőtte a gyerekcipőt.

játékok (M&M's csokigolyók főszereplésével és a Lego-, illetve később a Bionicle-figurákkal készült számtalan ilyen program) és a sportjátékok. Utóbbiak rengeteg lehetőséget nyújtottak nemcsak a sporteszközökben (például az autóverseny-programok esetében a kocsimárkákban), hanem tényleges, textúraméretekben kifejezhető hirdetési felületben is. Elvégre egy focistadion belseje a valóságban is szponzori transzparensekkel van körültapétázva, ahogy a többi sport helyszíne, pályája is szinte kivétel nélkül kínálja a reklámfelületet. Az effajta programok még realisztikusabbak is, ha akad bennük néhány jól elhelyezett Panasonic vagy Mastercard felirat! Ezek a játékok virágoztak, majd eltelt néhány év, és az advergaming-jelenség addig feszegette határait, amig visszatért a Sunny Shine-os gyökerekhez: a szponzori logók és reklámok a játékos orra elé pofátlankodtak, és egyre zavaróbb módon jelentek meg a programokban.

McDonald's inside

A jelenlegi helyzet kissé aggasztó: az utóbbi időben megszaporodtak az advergaming-túlkapások. Bármennyire szeretnénk, még csak nem is utálhatjuk a játékokban megjelenő reklámokat, mert a játékos érdeke is az, hogy a játék-reklámipar virágozzon – elvégre a szponzorok hozzájárulnak az egyre nagyobb fejlesztési költségek előteremtéséhez. Az arany középút talán ekként fogalmazható meg: amig a játék hangulatából, menetéből nem zökkentenek ki a hirdetések és burkolt terméknépszerűsítések, türelemmel kell viseltetnünk a jelenség iránt. A sportjátékok szerencsések e szempontból: nekik sokat elnézünk (bár a Beach Strikes című strandröplabda-szimulátor példája mutatja, hogy e programokban sem érdemes túlzásba vinni a reklámokat – a játékosok igencsak felháborodtak a strandokhoz képest irreálisan sok hirdetés miatt). A FIFA-sorozat transzparenseinek éppúgy létjogosultsága van, mint a Ford Racinghez hasonló, márkanevet fel-



McDonald's outside...

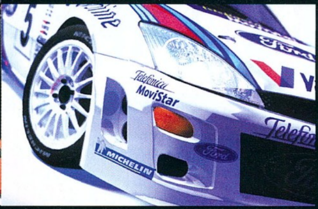
Hirdessen játékban!

Sunny Shine mellett a 7UP Spot (PC-n Cool Spot) című logikai játékot (a Reversi egy változata) érdemes megemlíteni még az úttörők között, majd jó ideig semmit – a '90-es évek derekán nem volt számottevő terméknépszerűsítés a játékokban. (Hacsak nem számítjuk magukat a játékok által kreált termékeket – például Lara Croft teljes öltözetét a napszemüvegtől a bakancsig, amelyeket jelentős divatcégek forgalmaznak ma is.) A '90-es évek végén aztán az egyre nagyobb vevőbázisnak és az online játékok elterjedésének köszönhetően hirtelen beindult az advergaming-üzlet. A klasszikus, dobozban árult szoftverek közül két műfaj volt népszerű a minden pixelben reklámfelületet látó marketingesek körében: a márkához kapcsolt gyerek-használó játékoknak. Hasonló okból a Lego Island és a M&M's: The Lost Formula is védhető, hiszen e szoftverek már címükben figyelmeztetik a játékost, mire számíthat. Azokkal a programokkal van gond, amelyek inkoherens módon valósítják meg az advergaminget. Mit keresnek például az nVidia falikép méretű emblémái, és az Intel, Powerade feliratok az Enter the Matrixben? És a Red Bull ital a Judge Dredd: Dredd vs Death-ben? A Sims: Online erős határeset (már a határ túlsó oldaláról), hiszen a fejlesztési költségekbe összesen több mint kétmillió dollárral beszálló két főszponzor, a McDonald's és az Intel túlságosan exkluzív helyet kap a játékban. A McDonald's nemcsak helyszínként szolgál, hanem a játékos beszállhat McDonald's éttermi láncba is, az Intel Centrino Roamstation laptopja pedig a játék egyetlen hordozható tárgya – különösen meglepő, hogy éppen a fogyasztói társadalmat parodizáló rekorddöntögető sikerjáték online folytatása jár el így. Ésszerű McDonald's-szponzorációra egyébként szintén találunk példát a Zsákos Bilbo kalandjait feldolgozó Hobbit esetében. A gyorsétteremlánc és a kiadó advergaming-kapcsolata csak különleges, egymást támogató akciókra szorítkozott, maga a játék sértetlen maradt – nem he-

> EGYES PIACELEMZŐK SZERINT AZ ADVERGAMING ÉVES FORGALMA KÉT ÉVEN BELÜL ELÉRHETI AZ EGYMILLIÁRD DOLLÁRT.

Egy Forma 1-es autó valósághű textúrázásához hozzátartoznak a reklámok: jövőre talán Baumgartner autójának Hungary felitarát is viszontlátjuk a játék-feldolgozásokban!

> A focijátékok tálcán kínálják a hirdetési felületet a szponzoroknak

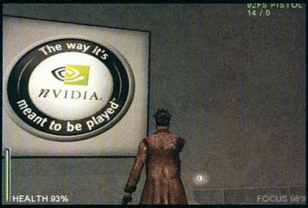


> Rally-játékokban maga a cím is reklámhordozó lehet

lyettesítette a játékban rántott hagymakarika az Egy Gyűrűt…

Cinkelt kártyákkal

Példát vehetne a Hobbitról az nVidia, amely minden túlkapás közül a legbosszantóbbat vitte véghez, amikor kitalálta, hogy az erre hajlamos kiadókkal szövetkezve csak nVidia-kártyán működő játékokat fog támogatni. A Pontifex és Bridge It néven is ismert alacsony árkategóriás, ám roppant népszerű hídépítő játék volt az első áldozat, és az ATI-tulajdonosok teljes joggal zúdultak fel a különböző fórumokon. Emlékezzünk csak, mi az nVidia szlogenje? „The way it meant to be played", azaz „ahogy játszani rendeltetett" – nevetséges… Hogy tovább borzoljam a kedélyeket: meg nem erősített források szerint az nVidia már a Valve-ot is megkörnyékezte, hogy mennyibe fájna neki egy „only nVidia" felirat a Half-Life 2-t dobozán, és állítólag az ATI is tett hasonló ajánlatot Carmackéknak a Doom 3 kapcsán. De még ha ez csak rosszindulatú pletyka is: piacelemzők szerint nagyon is várható, hogy a vezető hardvergyártók ilyesféle piaci magatartással próbálkoznak majd az AA- és AAA-kategóriás játékok kiadóinál. Gyanítom, hogy ha egyszer sikerül is valamelyiküknek ez a



> Az Enter the Matrix sok vihart kavart Nvidia-reklámja

kizárólagosság, nagyobb anyázás fogja követni, mint ami a zeneiparban volt a másolásvédett CD-k megjelenésekor.

Az ideális (?) médium

Az advergaming nagyon friss jelenség, annyira, hogy még a tartalma sem tisztázott – többen csak a Lego-játékokhoz hasonló teljes márkakapcsolást értik alatta, de nekem a tágabb (és talán elfogadottabb) értelmezés (reklámok a játékokban) szimpatikus. Nem alakult ki az advergaming kultúrája, módszertana (csúnya marketing-kifejezéssel élve: „know how"-ja), ezért valamelyest érthető, hogy mindenki próbálja arrébb tenni a korlátokat. De miért is olyan vonzó reklámforma az advergaming? Miért jósolja a Forrester Research piackutató vállalat, hogy 2005-ben Amerikában már egymilliárd dolláros forgalmat bonyolít ez az iparág? A magyarázat roppant egyszerű: a játék, mint médium rengeteg előnnyel bír. Mindenekelőtt megvan az a fórja, hogy korántsem hagyományos médium. Míg a papíralapú, online és tévéreklámokra egyre immunisabbak vagyunk (sőt, bizonyos módszerekkel, például bannerszűrő programokkal ki is iktathatjuk ezek egyes fajtáit), addig a játékokban elrejtett (vagy nagyon is nyílt) hirdetésekre egyenesen rácsodálkozunk. Aztán, a játékosok tábora kellően nagy tömeg ahhoz, hogy a marketingesek számára vonzó legyen – népességében a mozilátogatókéval vetekszik (az NPD Group jelentése szerint 2002-ben, Amerikában 9,37 milliárd dollár bevételt termeltek a filmek, míg a játékok – PC, konzol és online együtt – 10,3 milliárdot). Az sem mellékes szempont, hogy a játékosok nem csak pár másodperc erejéig látják a reklámokat. 75%-uk átlagosan heti 6-8 órát játszik, ráadásul fogékonyabbak a hirdetésekre, mert szórakozás közben látják azokat, és a kellemes élmény tudat alatt bizonyítottan társul az advergaming révén reklámozott termékhez. Ráadásul a játékba rejtett hirdetés (még) olcsó, körülbelül 1,5-5 dollárba kerül, hogy a reklám eljusson a célcsoport ezer tagjához – televíziós hirdetések esetében ez az összeg 20-25 dollár (összesen 50-500 ezer dollár között mozog egy átlagos advergaming-befektetés, mértéke nyilvánvalóan a reklám méretétől, idejétől függ).

> Tipikus autóverseny-játék három hirdetéssel

A(d)verziók

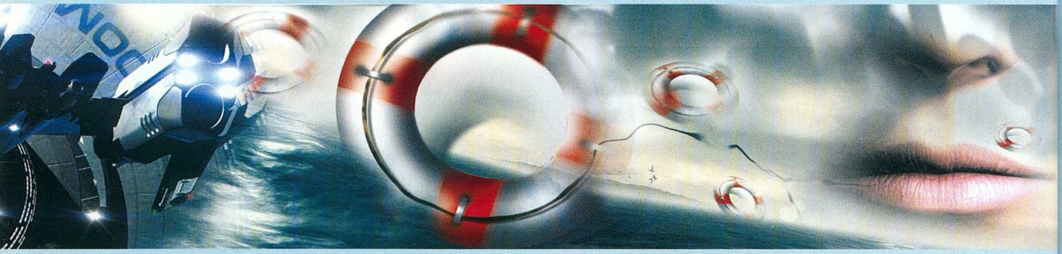
Mindez nagyon vonzónak tűnik, ám akad még néhány tisztázatlan pont az advergaming körül. Mindenekelőtt hiányoznak az alapos, meggyőző kutatások, statisztikák a reklámozási módszer hatásosságát illetően (itt érdemes megemlíteni, hogy korábban sűrűn előfordult, hogy egy márka csak easter eggként jelent meg egy-egy játékban, ezért is kérdéses, hogy a potenciális vevők mennyire veszik komolyan a reklámokat). A Simsszel és a Sims Online-nal kapcsolatban vannak bizonyos pozitív tapasztalatok (előbbiben a Pepsi automatát több mint egymillióan töltötték le a játékhoz, utóbbi pedig egy áprilisi felmérés tanúsága szerint játékosainak egyharmadát vette rá Intel-processzor vásárlására), de megtanultuk már, hogy a piac szabályai furán működnek a Sims-játékoknál… Aggályokra ad okot a játék sikerének bizonytalansága is: a szponzor kockáztat, mivel nem tudja, hány példányban jelenik meg a hirdetése. Lásd a Sims Online példáját: az Intel és a McDonald's több mint kétmillióval szponzorálta, erre a programot (amelynek offline változata minden idők legnagyobb példányszámban eladott PC-s játéka) alig százezren vették meg – az ezer befogadóra eső költség ez esetben messze több az elvártnál, körülbelül a tévés hirdetési díjak szintjén mozog. További korlát, hogy az újsággal és tévével ellentétben nem lehet minden terméket hirdetni (legalábbis megnézném, hogy egy tampongyár milyen programot szponzorálna, és most hirtelten önuralmat tanúsítva nem adok ötleteket…), valamint a játékok korhatárossága (nyilvánvalóan értelmetlen Barbie-babát reklámozni a Doom 3-ban). Végül a játékosok titokzatos masszája országonként más és más – nagyon nehéz körülhatárolni egy célcsoportot (Amerikában például a Comscore Media Metrix piackutatása szerint a hímnemű online játékosok 59%-a 13 és 17 év közötti, míg a nők legnagyobb része a 45 és 54 év közötti korosztályból kerül ki). A bizonytalansági tényezők ellenére piacszintű egyetértés van azt illetően, hogy az advergaming virágzásnak indult, és hogy egyre több játékban láthatunk majd nyílt reklámot. Még az is elképzelhető, hogy hirdetési blokkok szakítanak majd meg egyes játékokat; lesznek kereskedelmi és közszolgálati játékok… Ez persze csak elborult agymenés, de hogy a játékosok hogyan fognak reagálni arra, ha a játék-reklámipar tevékenysége mindennapossá válik, még rejtély.

Stöki

WEBRE MEGY A JÁTÉK

A cikkben csak a dobozos szórakoztató szoftverek helyzetét taglalom, de a kisebb-nagyobb ingyenes webes játékok piacára is jellemző az advergaming – sőt, csak arra igazán! A szó eredetét képző advergame-ek, azaz kizárólag reklámcéllal készült játékok túlnyomó része is webes: kis szórakoztató idétlenségek, amelyeket bannereken keresztül lehet elérni, vagy amelyekben maga a játék tartalmazza a hirdetett terméket. Dobozos PC-s játékot fejleszteni évekbe és dollármilliókba telhet – ezzel szemben egy átlagos webes advergame 1-5 hónap alatt megvan 20-250 ezer dollárból. Természetesen nem fog 80-100 órás játékidőt biztosítani, legfeljebb egyet-kettőt, de célját – a reklámozást – így is eléri. Érdekes eset két jenki illető, Dan Ferguson és Mike Bielinski példája: az urak a '90-es évek végén alapították egy internetes vállalatot, majd amikor kitört a Clinton-Lewinsky ügy, félig-meddig poénból készítettek egy Good Willie Hunting című játékot, amely a botrány minden szereplőjét felvonultatta. A kis progiban ott figyelt Dan és Mike vállalatának hirdetése, és ennek köszönhetően a cég egyetlen év alatt annyi megrendelést kapott, hogy a tulajdonosoknak ötről negyvenre kellett emelniük az alkalmazottak számát…

JÁTÉKMENTŐÖV



Tűzrőlpattant menyecske

BLOODRAYNE

"Nemrég kaptam a BloodRayne-t, ezt a szuper játékot (Próbáltátok már? Nem? Akkor itt az idő!), csak az a baj, hogy Louisiana utolsó szintjét (Colonial Power) nem tudom megcsinálni. Az a lényeg, hogy be kell menni az épületbe, és megölni azt az óriási mutáns pókot (Utána, ha megöltem, mehetnék a következő szintre!), de körülötte víz van. Ha meg bemegyek a vízbe, meghalok, mert lemegy az életem! Remélem, tudtok segíteni, ez az egyik kedvenc játékom, szeretném végigvinni! Ja, és nagy szívességet kérek tőletek, ha azt kérném, rakjatok be a Mentőövbe! Tudom, hogy rengetegen kérik, de ti vagytok az utolsó reményem! Segítsetek! Vagy küldjetek csalásokat! Előre köszi!"
Maya

KEDVES MAYA!

Nos, a Colonial Power még nem az utolsó szint Louisianaban, jó pár kaland vár még rád. Hogy tovább tudj menni, a következőt kell tenned: először is menj a tetőre, ott találsz némi dinamitot (jobbra a vezetékeken hamar felérsz). Majd be a dupla ajtón, kinyirni mindenkit, és nyomás fel a lépcsőkön. Fent irány az elektromos vezérlő, és kardozd le a piros gombot. Ettől lemegy a víz, és a zsákmányolt dinamittal a fészket is hamar elintézheted.

GRAND THEFT AUTO III

"Azt akarom kérdezni, hogy be tudjátok-e rakni valamelyik számba a GTAIII rejtett csomag térképét. Két szigeten csak 20db-ot találtam meg! (Vagy ha lehet, a CD mellékletre légyszi tegyétek fel.) Előre is kösz!"
Kisgombi

KEDVES KISGOMBI!

Nem te voltál az első, aki ezt kérte tőlünk, ezért a PC GURU 2003/9-es számának Mentőöv rovatában már elhelyeztünk egy majd egy oldalas rejtett csomag térképet. Ha lemaradtál róla, a terjesztésen tudsz rendelni belőle.

DIABLO II

"Azt szeretném kérdezni, hogy lehet az, hogy amikor feltelepítettem a gépre a Diablo 2 kiegészítőjét, akkor v1.09 lett (1.09-es verzió). Akkor ráraktam sok patchet és elindult. Egy idő után letöröltem, mert már kezdtem megunni a játékot. Egy hét múlva megint feltelepítettem és akkor már v1.07 lett (1.07 verzió). Megint elkezdtem rárakni patch-eket, de amikor elindítottam a játékot, és rákattintottam a single playerre, akkor egyszer csak leállt a játék. Az lenne akkor a kérdésem, hogyan lehetne megint v1.09-es?"
Bence

KEDVES BENCE!

Jó egy hónappal ezelőtt kijött a v1.10-es frissítés a Diablo 2-höz, javaslom, inkább azt próbáld ki, teljesen új játékélményben lesz részed. Letölteni a www.blizzard.com oldalról tudod, illetve a PC Guru előző két DVD-jén is megtalálhatod.

JEDI ACADEMY

"Segítség kellene, mivel elakadtam a Jedi Academyben. Azon a pályán, amikor elveszik az összes fegyverünket, és a kardunkat is. Már a vezérlőben voltam, és most van előttem egy folyosó három ajtóval, de kijáratot nem találtam. Segítsetek please! Köszönöm."
Ratka

KEDVES RATKA!

A három ajtó közül a jobb oldalit választva egy gyakorló lőtérre érkezel, ahol a rohamosztagosok gyakorolhatják a pontos célzást. Itt a kapcsolóval deaktiválhatod az erőteret, majd a telepített ágyúval lődd ki a hátsó falat, és a keletkezett résen máris szabad az út. "

Ugyanehhez a témához kapcsolódik a következő levél is:

JEDI ACADEMY 2

A Jedi Academyben a Cult Investigation (Dosuun) küldetésben járok, amikor nincs meg a kardunk. Már sokat mentem az épületben, lelőttem mindenkit, és egy ágyúval kilőttem egy falat. Viszont ha kimegyek a lyukon, akkor egy csomó katona vár rám, akiket még el tudnék intézni, viszont egy AT-ST is van ott, ami mindig megöl. Mit kell csinálni?!"
Görbe

KEDVES GÖRBE!

No akkor gondolkodjunk, ahogy az unalomig ismételt reklámban hallhattuk. Mennyi esélyünk van egyedül, fénykard nélkül egy kétlábú lépegető ellen? Lássuk be, nem sok. Valami mást kell kitalálnunk. Ne foglalkozz az AT-ST-vel, sem a katonákkal, rohanj keresztül a nyílt területen, és vetődj be a szemben lévő ablakon. Ott némi lövöldözés után feltűnik egy hangár, benne további AT-ST-kel. Ezzel már bátrabban kimehetsz. Légy erős, mindez semmiség ahhoz képest, ami majd később vár rád...

Itt már ismernek minket...

ARMED AND DANGEROUS

Az Options / Cheat menüben írhatjuk be az alábbi kódokat:
PRAYTOME - sérthetetlenség
AMATINEE - mozik nézése
MISSIONS - bármely pálya
SHIELDME - legyőzhetetlenség
NDMRBLTS - végtelen töltény
SHOESIZE - nagy bakancsok
EATGRENZ - nagy kezek
VERYHIIQ - nagy fejek
AMBULNCE - életerő
SHOOTMOR - töltény
WAAAAAAH - képernyő megfordítása
DAJIGSUP - összes cheat kilistázása

DEUS EX: INVISIBLE WAR

A játék könyvtárában található default.ini fájlból, készíts biztonsági másolatot, szedd le a read only (csak olvasható) attribútumot, majd szerkeszd át az alábbiakat:

Sérthetetlenség:
Difficulty_Player_Damage_Easy_d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal_d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard_d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real_d=1.75

Könnyű gyilkolás:
Difficulty_AI_Damage_Easy_d=4.25
Difficulty_AI_Damage_Normal_d=4.0
Difficulty_AI_Damage_Hard_d=4.75
Difficulty_AI_Damage_Real_d=4.5

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Játék közben nyomd meg az Entert és írd be a kódokat:
+sniper - 100 méteres hatás az összes távolsági fegyvernek
+potionaholic - 3 Super Health és Super Mana ital
+zool - sérthetetlenség (minden pályán be kell írni)
+checksinthemail - maximális arany
+drdeath - összes statisztika maximumra

LORDS OF EVERQUEST

Játék közben nyomd meg a `-t és a konzolba írd be:
AllIsRevealed - összes küldetés
IAmNotTheOne - vereség
IAmTheOne - győzelem
LayOnHands - egészség az összes egységnek
ManaBoost - az egységek man értéke maximumra
ManaKing - az egységek man értéke nem csökken
Omniscience - teljes térkép
StaminaBoost - az egységek stamina értéke maximumra
StaminaKing - az egységek stamina értéke nem csökken
SuperShopper - összes upgrade
Gamma - Gamma beállítás
MenuBar - menü
Pause - szünet (Pause)

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Szövegszerkesztővel (pl. jegyzettömb) nyisd meg a swkotor.ini-t és keresd meg ezt:
[Game Options]
ide írd be:
EnableCheats=1
Mentsd el és indítsd el a játékot.
Most már elő is tudod hívni a konzolt a ` billentyűvel. Ide írd be a kódokat:
heal - Gyógyulás
setcomputeruse * - Gépi játékos
setdemolitions* - Robbantás
setstealth * - Lopakodás
setawareness * - Felismerés
setpersuade * - Meggyőzés
setrepair* - Javítás
setsecurity * - Biztonság
setstrength * - Erő
setdexterity * - Ügyesség
setconstitution * - Alkat
setintelligence * - Intelligencia
setwisdom * - Bölcsesség
setcharisma * - Karizma
addexp * - Tapasztalat
turbo - Turbó
invulnerability - Sérthetetlenség
restartminigame - Újraindítás (mini-mód)
bright - Világosság
addlightside * - Fény
adddarkside * - Sötétség
revealmap - Térkép
givecredits * - Kredit
giveitem (tárgy neve) - Tárgy
givemed - Elsősegélycsomag
giverepair - Javítás
givecomspikes - Tüskék
givesitharmor * - Páncél
warp - Warp
addlevel * - Pálya választása

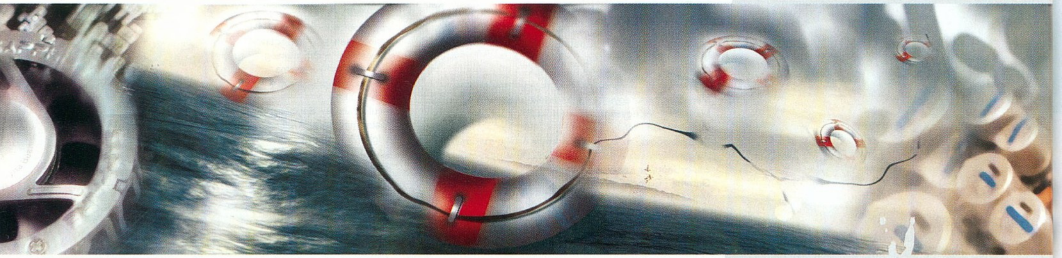
a * 0-999-ig lehet

SILENT STORM

A játék cfg mappájában keresd meg az autoexec.cfg-t.
Nyisd meg pl. Notepaddal és írd a végére: wirbelwind
Utána játék közben a ` billentyű lenyomására előjön a konzol és beírhatod a kódokat:
game_ai 1 - a gépi intelligencia kikapcsolása
getitem * - a kért * cuccot megkapod
setxplevel * - az összes csapat tag * szintű lesz
cheat_showall 1 - minden ellenség látszik + az NPC-k is
godmode 1 - a csapat sérthetetlen lesz

A nyereményjátékban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. alkalmazottai és azok közvetlen hozzátartozói. A tárgynyeremények készpénzre nem válthatók.

MENTŐÖV >



Üdvözletem mindenkinek!

Mivel az ez év februári számtól kezdődően egy teljesen új csapat készíti az újság hardver rovatát, és a hardverrel kapcsolatos ügyes-bajos dolgaitokat taglaló e-mailjeitek az ő birtokukban maradtak, ezért debütáló hardver mentőövünkben a hazai hardverrel foglalkozó oldalak fórumozóinak kérdéseiből szemeztünk, remélhetőleg a ti épülésetekre.
A kérdéseket terjedelmi korlátaink és a közérthetőség kedvéért szerkesztett formában adjuk közre, és a feladójának jelölése nélkül, hisz eredeti szándéka szerint nem a PC Guruban kívánt megjelenni kérdésével.
Természetesen a továbbiakban is várjuk hardverrel kapcsolatos kérdéseiteket a HWMENTOOV@PCGURU.HU címre.

PROBLÉMA 1

"A szomszédomnak összeraktam egy gépet. Abit NF7/ Athlon XP 2500+ Barton/2x256 MB 400MHz-es Samsung memória adja a konfigurációt. A probléma a következő: mikor húzni szereté a procit, csak 168 MHz-es FSB-ig, illetve 12.5x-es órajel szorzóig jut, ha feljebb próbál menni, sipolgatással lehal a rendszer. 2100 MHz-ig jut, ami nagyjából egy Athlon XP 2800+-nak felel meg, és nem megy följebb, pedig jó lenne."

KEDVES „SZOMSZÉD" ÉS „ÖSSZERAKÓ"!

Amikor te a boltban megveszed az AMD Athlon XP 2500+ procidat, akkor mind a gyártó, mind a kisker, ahol beszerzed a procit, csak a 2500+ szintű működésre vállal garanciát (kivéve néhány boltot és esetet, amikor is előre kipróbált tuning CPU-kat adnak el). Tény, hogy az Athlon XP 2500+ nagyon jól tuningolható prociként él a köztudatban, amit számos sikeres gyakorlati példa is alátámaszt, többek között a sajátom is (az otthoni rendszeremben egy 2250 MHz-en is stabilan működő 2500+ jár, persze kell neki a jó hűtő és a feszültségemelés). Ám ez nem azt jelenti, hogy minden egyes 2500+-os példánynak muszáj legalább 3000+-os sebességen mennie, ha túlhajtják.
Lehet hogy egyszerűen nem volt szerencsétek, de a sírás-rívás megkezdése előtt javaslom egy nagy teljesítményű levegős hűtő beszerzését, és a processzormag feszültségének egy kicsit feljebb tornászását a kísérleteitek során. Végül, ha nem jártok sikerrel, elégedjetek meg a 2100 MHz-es órajelű Bartonotokkal, hisz bruttó 24 ezer forint körüli árért ez a proci is jó vételnek számított ár/teljesítmény szempontjából. A tuningszerencse forgandó.

PROBLÉMA 2

"Számomra hatalmas problémával kellett ma este szembesülnöm. Megrendeltem egy Asrock K7S8XE alaplapot, de elfogyott. Mivel a proci megjött (Athlon XP 2200+), kellene egy másik alaplap, de minél előbb le kellene adnom a rendelést.
Amik az árba beleférnek: Gigabyte 7S748-L S-A (SiS748 chipkészlet), ECS KT600-A (VIA KT600 chipkészlet), Abit KV7 (VIA KT600 chipkészlet), ABIT KD7A (VIA KT400A chipkészlet) és ECS N2U400A (nVidia nForce2 400 Ultra chipkészlet). Ezek közül kellene választanom. Előre mondom: nem akarok tuningolni, játékgéphez kellene egy stabil, megbízható alaplap."

KEDVES K7S8XE NÉLKÜL MARADT JÁTÉKBARÁT!

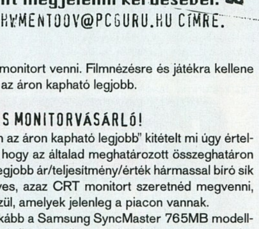
A felsorolt alaplapok közül mi a te célodnak és pénztárcádnak legjobban megfelelő alaplapnak az Abit KD7A-t tartjuk. Ez a lap gyorsaságban nem marad el a gyártó cég KT600-as termékeitől (KV7 vonal), mindössze a Serial ATA és a korlátozott körű RAID támogatásról, illetve a hivatalos 400 MHz PSB támogatásról kell lemondania a vásárlójának. Ez utóbbi azonban nem jelenthet problémát, hisz az Athlon XP 2200+ 266 MHz-es PSB-t használ, és még fejlődésre is van tér. Úgy véljük, hogy ha nyitásként egy Asrock alaplapban gondolkodtál, akkor számodra fontos tényező az ár (ez az Athlon XP 2200+ CPU-ból is következik), ezért érdemes megemlíteni, hogy közel bruttó 4 ezer forintot spórolsz, amennyiben a KD7A-t választod a KV7 helyett, emellett ez utóbbiról gyakorlati tapasztalataink alapján állíthatjuk, hogy stabil és megbízható termék. Végül egy záró megjegyzés: mivel játékra építed ezt a gépet, érdemes lenne elgondolkodni egy erősebb processzor beszerzéséről, hisz már most piacon vannak olyan játékok (pl. Max Payne 2, Deus Ex: Invisible War), amelyek nem tudják kifutni magukat egy 1,8 GHz valós órajelen ketyegő CPU-val.

PROBLÉMA 3

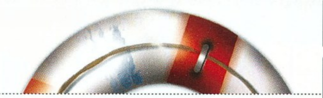
"Légy szíves segítsetek monitorvásárlásomban. 60 ezer forinttal bezárólag szeretnék 17 colos, sík képcsöves monitort venni. Filmnézésre és játékra kellene az ezen az áron kapható legjobb.

KEDVES MONITORVÁSÁRLÓ!

Az „ezen az áron kapható legjobb" kitételt mi úgy értelmeztük, hogy az általad meghatározott összeghatáron belül a legjobb ár/teljesítmény/érték hármassal bíró sík képcsöves, azaz CRT monitort szeretnéd megvenni, azok közül, amelyek jelenleg a piacon vannak.
Mi leginkább a Samsung SyncMaster 765MB modelljét ajánljuk figyelmedbe, amelynek bruttó 40 ezer forint alatti kiskereskedelmi ára mélyen alatta van tudásának és képminőségének. A 765MB egy 85 kHZ-es elektronikával és 0.20 milliméteres képponttávolsággal bíró sík képcsöves CRT monitor, amely a fenti tulajdonságainak köszönhetően akár 1600x1200 képpontos felbontásban is üzemeltethető, igaz, itt már csak maximálisan 65 Hz-es képfrissítés csikarható ki belőle. Emellett a monitor elméleti maximális felbontása 1792x1344 pixel, amennyiben ezt a felbontást a videokártyánk is támogatja.
A 17 colos képátlóból 16 col látható, emellett mind az említett filmnézés, mind a játékok során jól jöhet a MagicBright képernyőfényesség-szabályozó technológia használata. Az teljesen rendben van, hogy a 765MB



> samsung monitor



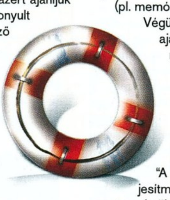
remek ár/teljesítmény-mutatóval és sok szolgáltatással rendelkezik, ám mi az ajánlásunkat nem elsődlegesen a specifikáció listára, illetve az árcédulára alapozva adtuk meg, hanem hosszabb jellegű személyes tapasztalatunkra ezzel a monitorral kapcsolatban. Nem tagadjuk, láttunk már szebb képet nyújtó monitort, ám azok jóval drágább és kifejezetten márkás darabok voltak. Mindennapos játék és multimédia használatra tehát a Samsung 765MB az ajánlatunk. A 60 ezer forintból visszamaradó 20 rugót pedig csapd hozzá plusz összegként a beszerzendő vagy fejlesztendő videokártyádhoz, hogy teljes lehessen a játékélményed.

PROBLÉMA 4

"DVD írót szeretnék venni, de tanácstalan vagyok. A szóba jöhető lehetőségek: LG 4040B, Pioneer DVR-106, ASUS 0402P és Toshiba SDR-5112. Nem tudom melyik a jobb, de valamelyiket meg akarom venni. Tanácsot kérek. Mindegyik támogatja a pluszos és mínuszos lemezeket is? A 4x írást melyik szereti a legjobban?"

KEDVES LEENDŐ DVD ÍRÓ TULAJDONOS!

Mi a fenti listából egyértelműen a Pioneer DVR-106-ot ajánljuk a céljaidra. Bár az LG termék által támogatott DVD RAM formátumot nem támogatja, ám ezt nem érezzük olyan nagy érvágásnak egyelőre, nem annyira elterjedt formátum. A DVR-106 megfelelő médiára teljes biztonsággal ír 4x sebességgel, emellett mind a pluszos, mind a minuszos médiákat támogatja. A kedvező vételáron – amely az OEM kivitel esetében 34-35 ezer forint környékén jár – felül azért ajánljuk ezt a modellt, mivel a gyakorlatban ez bizonyult a legkevésbé kényesnek a különböző gyártmányú lemezekre, azaz ő számít a leginkább mindenevőnek.



Persze mindemellett érdemes arra is odafigyelni, hogy milyen gyártmányú lemezeket veszünk, ha biztonságosan kívánunk DVD formátumra archiválni. A pluszos médiákból a Maxell, Philips és Ricoh gyártmányúakat ajánljuk, míg a minuszosból a Maxellt és a Pioneert.

PROBLÉMA 5

"Vettem egy Abit NF7 alaplapot. Alapban halott volt, azaz egyszer sem sikerül POST-ot kapni, se kép, se hang. Lecseréltem Gigabyte GA-7VT600-ra. Az ment is vagy 1,5 hónapig, de végül eladtam, mert én NF7-et akarok mindenáron, a tuning miatt. Pesten jártombankeltemben meg is vettem az 1.6 GHz-es Duront (Applebred mag) meg az NF7-et. Összerakom, kísértetiesen ugyan az, mint előzőleg, az alaplap ismételten halott. Holnap visszamegyek, ráteszek még valamennyit és veszek egy márkás alaplapot, és nem ilyen ócskaságot."

KEDVES NF7-TEL SZÍVÓ BARÁTUNK!

Készséggel elhisszük, hogy kétszer is belefutottál olyan Abit gyártmányú NF7 jelzésű alaplapba, amely élből gyári hibás volt. Ettől függetlenül, ilyen esetekben azért felmerül a gyanú, hogy valamit a vásárló ront el. Amit mi a saját tapasztalataink alapján el tudunk mondani az Abit NF7 sorozatáról: a V1.0-ás kiadás valóban kritikán aluli stabilitással és komoly alkatrész inkompatibilitással (pl. egyes Corsair memóriák) küzdött – néhány frusztráló óra elteltével mi is letettünk további használatáról. A V1.2 kiadás már jobb eresztés, de sajnos neki is megvannak a maga hibái (pl. kb. minden huszadik bootolásnál elfelejti a BIOS-ban beállított tuning processzorsebességet stb.). A V2.0 változat, az Ultra 400 chipkészlettel már stabil darabnak számít, csodálkoznánk, ha ilyenből vettél volna két halottat.
Említed, hogy egy viszonylag újdonságnak számító, Applebred magos Duronnal párosítottad össze másodjára a lapot. Nos, az a tény, hogy ezt a processzort csak a legfrissebb, október végi keltezésű BIOS ismeri fel ezeknek az alaplapoknak a tekintetében. Másrészt arra gondoltál, hogy esetleg valamelyik egyéb alkatrészeddel akad össze minden esetben az NF7-ed? Nyilván nem kellene neki, de ettől még megtörténhet (pl. memória, videokártya).
Végül mindezt elmondva, két típust tudunk ajánlani neked abban az esetben, amennyiben a csere mellett döntesz, és stabil, gyors és nVidia nForce2 Ultra 400 készletes alaplapra vágysz: Asus A7N8X és Epox 8RDA.

radeon marslakó

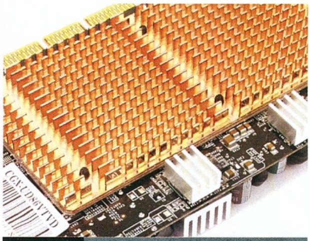
PROBLÉMA 6

"A hét nagy részében nem használom teljesítményigényes alkalmazásokkal a gépemet, csak töltögetek, mp3-akat hallgatok, netezgetek, fórumozgatok. Erre pedig bőven nem kell 200 MHz-es FSB, és 2 GHz-es processzorsebesség. Viszont azt szeretném, hogy a lehető leghalkabb legyen a gépem, ezért gondoltam az underclockingra."

KEDVES UNDERLOCKOLÓ!

Az általad felvetett probléma teljesen jogos, és személy szerint én is érintve vagyok benne, ugyanis sokszor hasonló helyzetben találom magam. Ugyanis a cikkíráshoz, mérési adatok táblázatba foglalásához, netes anyaggyűjtéshez, levelezéshez, a TV tuneren keresztüli tévézéshez és a friss videokártya driverek letöltéséhez teljesen fölösleges az 1,5 GHz fölötti processebesség, ha éppen nagyon engedékeny hangulatunkban vagyunk – valójában az 1,2 GHz is tökéletesen elég ezekhez a feladatokhoz.

Hogy az alacsonyabb processzorsebességből halkabb környezetet varázsolj, olyan processzorhűtőt kell beszerezned, amely automatikusan vagy manuálisan alacsonyabb fordulatszámon történő üzemeltetésre bírható, a CPU leterheltségének függvényében (ilyen például a Thermaltake Volcano 9 vagy a 11). A névlegesnél alacsonyabb sebességen járatott CPU természetesen a névlegesnél alacsonyabb feszültséget is igényel, ám azért ennél a pontnál vigyázzunk, ne spóroljunk túlságosan. Az alacsonyabb feszültség természetesen alacsonyabb hőtermelésben nyilvánul meg.
Magát az underclockolást, avagy alulórajelezést egyes Socket A-s alaplapok esetében az órajelszorzó csökkentésével, más esetekben a processzor oldali busz sebességének a csökkentésével érheted el.



Hűtőborda a javából!

Amennyiben hosszabb ideig nem használsz grafikailag intenzív alkalmazást, vagy nem játszol, akkor a videokártyád órajelei is csökkenthetőek, főleg ha nagyobb teljesítményű 3D gyorsítóval rendelkezel. Nyilvánvalóan nincs szükség egy ATI Radeon 9800 Próra csupán a szövegszerkesztéshez. A grafikus kártya GPU és memória órajeleinek csökkentése bármelyik elterjedtebb VGA tuning segédprogramban (pl. PowerStrip, RivaTuner) kivitelezhető, sőt ezekben általában a csökkentett órajelű üzemmód profilként el is menthető, amit aztán később egy gombnyomással, vagy egérkattintással aktivizálni tudunk.

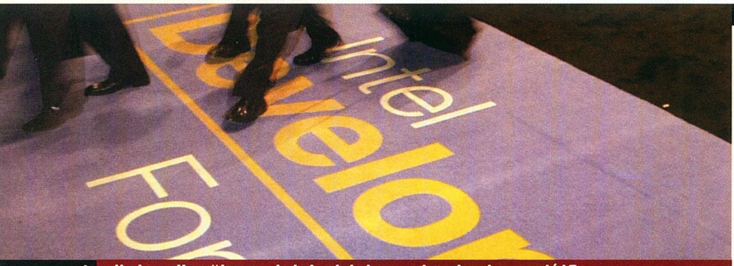
Mondjuk ezzel az eljárással csak a videokártya teljesítményfelvétele és hőleadása csökkenthető, a zajszintje nem, mivel a legtöbb megoldás esetében a GPU hűtőventilátora ugyanazon a fordulatszámon jár, ha esik, ha fúj. Persze ellenpéldák is vannak (egyes nVidia és XGI termékek), ám egyelőre nem ez az általános. Ha a csendes üzemelés magas prioritású szempont a konfiguráció építése során, akkor érdemes már eleve egy hangtalan hűtéssel ellátott videokártyát vásárolni. Ilyenek például a passzív heatpipe megoldással operáló Sapphire Ultimate sorozatú 3D gyorsítók, mely sorozatban akár már ATI Radeon 9800XT grafikus chipkészletű kártyát is vásárolhatunk, tehát nem kell kompromisszumot kötnünk a teljesítménnyel kapcsolatban. Ilyen esetben a VGA kártya alulórajelezése azzal az előnnyel jár, hogy csökken a gépházon belüli hőmérséklet, és ezzel párhuzamosan alacsonyabb fordulatszámon járatható a gépünkben esetlegesen helyet foglaló, állítható fordulatszámú rendszerventilátor. Az alacsonyabb teljesítményfelvétel pedig a mai energiaárak mellett már nem elhanyagolható tényező.

Egy dologra azonban ügyelni kell: néhány VGA chipkészlet rosszul reagál az alulórajelezésre. Mi egy ilyenről tudunk (ATI Radeon 9600 Pro), ám előfordulhat érzékenység más megoldások részéről is.

Gale

Fujitsu merevlemez

HARDVER HÍREK



Vajon sikerül-e az Intelnek letaposnia a konkurenciát?

2004-es alaplapok

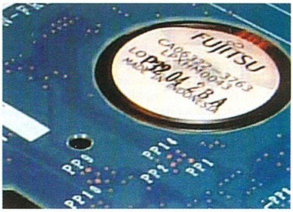
Az AMD-hez hasonlóan a világ legnagyobb mikroprocesszor-gyártója is nyilvánosságra hozta egyes 2004-es terveit. Az Intel mérnökei jelenleg tizenöt, asztali gépbe szánt alaplap fejlesztésén dolgoznak. Ezen termékek legfőbb tulajdonságai jól mutatják, hogy a vállalat milyen innovációkat szeretne bevezetni a felső-, és középkategóriás asztali gépek piacán: teljes átállás az LGA775 (Socket T) processzorfoglalatra, kétcsatornás memóriavezérlő alkalmazása a piac összes szegmensében, a PCI Express busztechnológia széleskörű alkalmazása. A felsőkategóriás asztali gépek lapkakészlete, az Alderwood két alaplapon jelenik meg: a Culver Cityben, valamint a Black Canyonban.

Főbb tulajdonságaikban a két termék megegyezik, mindkettő LGA775-ös processzorfoglalattal rendelkezik, maximálisan 4 GB, 533 MHz-es (PC2-4300) DDR-II SDRAM memória kezelésére képes, a videokártya csatlakoztatására egy PCI Express x16 illesztőhelyet kínálnak, valamint az ICH6R I/O Controller HUB révén integrált Serial ATA RAID és FireWire (IEEE1394) vezérlővel rendelkeznek. Az év második negyedében megjelenő alaplapok közül a Culver City ATX, míg a Black Canyon microATX formátumban kerül forgalomba. A várakozásoknak megfelelően az Alderwood lapkakészletben is elérhető lesz a speciális turbo üzemmód, amikor is az összes időzítés – az i875P MCH Performance Accelerating Technology (PAT) képességéhez hasonlóan – a DDR-II memóriamoduloknak legkedvezőbb módon kerül megállapításra. Az Intel Grantsdale-P lapkakészletet alkalmazva jelenleg hat alaplap fejlesztése folyik. Mindegyikük a fent már említett irányelveket követve került kialakításra, s csak a kétcsatornás DDR illetve DDR-II memóriavezérlő kialakításban, valamint a PCI Express és a hagyományos 32 bites PCI illesztések számában különböznek egymástól. A Grantsdale-G az Intel következő generációs, integrált grafikus maggal ellátott megoldása. Intel Extreme Graphics 3 vezérlője immár DirectX 9.0 funkcionalitással is rendelkezik. A Grantsdale-G készletre épülő alaplapok megjelenésére ugyancsak az év második felében lehet számítani, mely alól egyedüli kivétel a Marblehead, a vállalat első microBTX formátumú alaplapja. Az Intel hagyományaihoz híven a GL és GV lapkakészletek elsősorban az alsó kategóriájú termékek iránt érdeklődő felhasználókat célozzák, s ennek következtében kisebb teljesítménnyel és korlátozott bővíthetőséggel rendelkeznek. A Grantsdale-GV 533 MHz-es és 800 MHz-es Quad Pumped buszsebességeket támogat, kétcsatornás memóriavezérlője 333 és 400 MHz-es DDR, illetve 400 és 533 MHz-es DDR-II memóriamodulok kezelésére képes; a Grantsdale-G családdal ellentétben viszont PCI Express x16 foglalattal nem rendelkezik külső grafikus kártya fogadására. A Grantsdale-GL a GV változatnál is alacsonyabb piaci igények kielégítése számára készül, s így 533 MHz-es QP busszal, valamint kizárólag DDR SDRAM modulok kezelésére alkalmas változatban kerül forgalomba. Intel Extreme Graphics 3 vezérlőjén kívül egyéb külső videovezérlő fogadására nem alkalmas. Legnagyobb hátránya mégsem ez, hanem a Prescott maggal rendelkező Pentium 4-es processzorokban elérhető hyper-threading technológia támogatásának hiánya.

Fujitsu

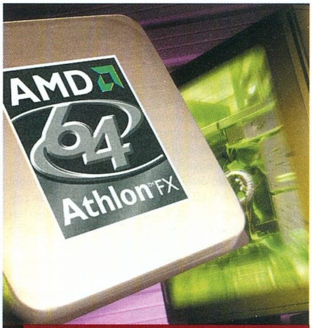
2,5"-es Serial ATA HDD

A hordozható számítógépekhez fejlesztett Centrino utódjaként bemutatott Intel Mobile Internet PC 2004 platform újításai között említésre méltó az ICH6-M I/O vezérlő, mely egyelőre egyedülálló módon, Serial ATA merevlemezek kezelését teszi lehetővé a jövő notebookjai számára. Az Intel specifikációit kisvártatva a Fujitsu Computer Products of America bejelentése követte: olyan merevlemez, ami a mobil és vállalati szintű adattárolási igényeknek is teljes mértékben megfelel. A Fujitsu MHT-BH a világ első 2,5"-es Serial ATA merevlemeze, mely rendelkezik a Serial ATA szabványú egységek Native Command Queuing technológiájával – ez a mai Serial ATA csatolófelületű merevlemezek legtöbbjében még mindig nem elérhető. Az MHT-BH a Marvell Semiconductor együttműködésével került kifejlesztésre, ugyanis az egység egy Marvell 88i6535 System-on-Chip segítségével végzi a parancsok végrehajtását. Ennek következtében nincs szükség a gyártók által – takarékossági megfontolásból – előszeretettel alkalmazott Serial ATA/párhuzamos átalakítóra. A kivételes teljesítmény elérésében nagy hasznát veszi a Fujitsu MHT-BH a Native Command Queuing technológiának, amely párhuzamosan 32 művelet fogadására és ezek intelligens újrarendezésére képes a legnagyobb adatátviteli sebesség elérése érdekében. Az egység további sajátosságaihoz tartozik a dinamikusan szabályozott pörgési sebesség, valamint a menet közbeni cserélhetőség miatt engedélyezett Hot Plug képesség. A Fujitsu MHT-BH merevlemeze négyzetinchenként 69 GB-os adatsűrűségű lemezekből kerül előállításra, így 40 GB-os, 60 GB-os és 80 GB-os tárkapacitású változatokban lesz április végétől elérhető.

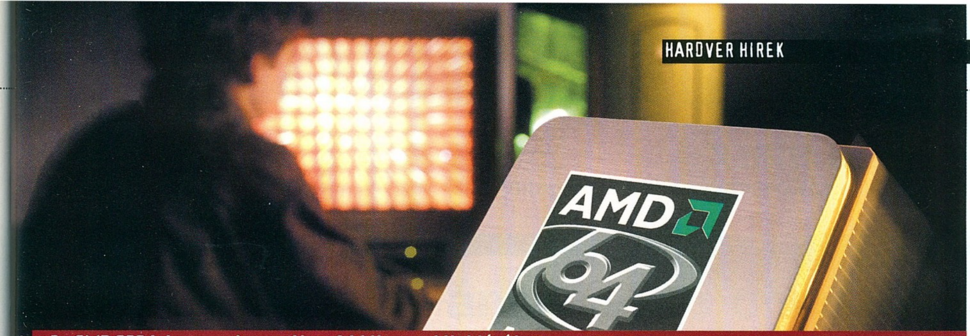


nVidia: nForce lapkakészletek

Az AMD CPU-it kiszolgáló legérdekesebb, legtöbb újítást magukban foglaló lapkakészleteket jelenleg az nVidia állítja elő. A vállalat némileg módosította terveit s így több hónapos csúszással, csak februárban kezdi meg legújabb, Athlon 64 processzorokhoz fejlesztett lapkakészleteinek tömegtermelését. Március elején kerül forgalomba az nVidia Serial ATA-150 támogatással rendelkező MCP chipek két változata: a Gigabit MCP-S és az MCP-S-RAID. Előbbi egy gigabit Ethernet vezérlővel gazdagítja a lapka funkcionalitását, míg utóbbi Serial-ATA merevlemezek 0, 1 és 0+1 RAID (Mirror / Stripe / Mirror + Stripe) konfigurációját teszi lehetővé. A legszélesebb piaci igényeket célzó MCP-T variáns érthetetlen okokból egyelőre nem kerül forgalomba. A Socket 754-es Athlon 64 processzorok számára fejlesztett nForce3 250 illetve nForce3 250GB sorozatgyártására február közepétől lehet számítani. Az nForce3 250GB lapkának az nVidia ígéretei szerint elkészül a CK8S2 változata is, mely összesen négy Serial-ATA merevlemez vezérlését lesz képes ellátni. A Socket 939-es Athlon 64 processzorokat támogató CK8S2 megjelenésére az első 939 tűs AMD processzorok megjelenéséhez igazítva, előreláthatólag március végén lehet számítani.
Az előrejelzések szerint az nVidia nem fog azonnal a PCI Express második negyedéves bemutatásakor a technológiát támogató lapkakészletet kiadni. Az első, PCI Express illesztőhelyeket támogató lapka, a Socket 939-es Athlon 64 processzorokat támogató CK8-04 lesz, mely csak az év harmadik negyedében kerül sorozatgyártásra.



Az új AMD-zászlóshajó



Az AMD 2004-ben meglovagolja a 64 bites architektúrát

2004-es processzor tervek

Nemrégiben kerültek nyilvánosságra az Advanced Micro Devices (AMD) 2004-es processzormagjaira vonatkozó tervei. A várakozásoknak megfelelően a vállalat az év meghatározó részében továbbra is a Socket 940-es és a Socket 754-es tokozást kívánja alkalmazni Athlon 64 processzorai esetében, ugyanakkor az év második felében egy újfajta, 939 tűs tokozást is bevezet. Socket 940-es társaiktól az új formátumú processzorok elsődlegesen 800 MHz-ről 1000 MHz-es frekvenciára növelt HyperTransport buszsebességükben, valamint újfajta memóriavezérlőjükben különböznek. Utóbbi, a méregdrága registered memóriák mellett immár hagyományos DDR DIMM modulok alkalmazását is lehetővé teszi az Athlon 64 processzorok számára. Az AMD tervei szerint elsőként a ClawHammer kódnevű processzormag kerül forgalomba Socket 939-es formátumban. Az utolsó 940 tűs AMD Athlon processzor, az Athlon 64 FX-53 megjelenését követően az összes 64 bites processzormag Socket 939-es tokozásban kerül előállításra.

Az Athlon 64 FX-55 megjelenésére az év második felében lehet számítani, ennek lelkét a 0,09 mikronos gyártástechnológiájú San Diego mag képezi. Az utolsó Socket 754-es Athlon 64 processzor feltételezhetőleg a 3700+ PR jelölésű, Newcastle processzormaggal rendelkező egység lesz. A Newcastle magra épülő Socket 939-es és Socket 754-es processzorok egyaránt 512 KB másodszintű gyorsítótárral lesznek ellátva. A Newcastle-t követően az AMD 64 bites Athlon processzorai kizárólag kétcsatornás memóriavezérlővel és Socket 939-es formátumban fognak megjelenni. Az alacsonyabb piaci igények kielégítése végett, a vállalat egy 256 KB másodszintű gyorsítótárral rendelkező, Socket 754-es Athlon XP processzort fog forgalomba hozni. A Paris és Victoria kódnevek alatt fejlesztett processzormagok Athlon 64 társaikkal ellentétben a kisebb gyorsítótár mellett, 64-bites funkcionalitásuktól megfosztva kizárólag 32-bites x86-32 legacy módban lesznek képesek működni.

AMD processzormagok 2004-ben

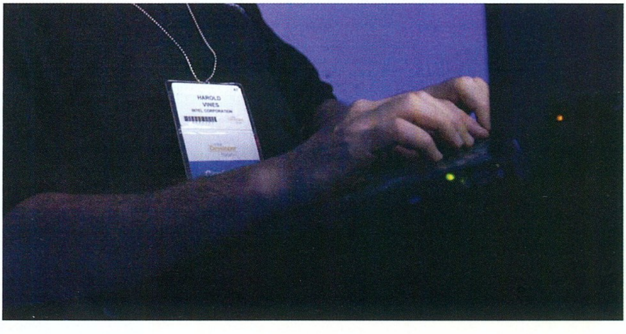
AMD Kódnév:	Tokozás / Architektúra	Integrált memóriavezérlő típusa	L2 cache mérete	Gyártástechnológia	Cool'n'Quiet technológia	Megjelenés várható ideje
SledgeHammer /	Socket 940 / 64-bit	kétcsatornás	1 MB	013 mikron - SOI	nem	már elérhető
ClawHammer	Socket 939 / 64-bit	kétcsatornás	1 MB	013 mikron - SOI	igen	második negyedév
	Socket 754 / 64-bit	egycsatornás	1 MB	013 mikron - SOI	igen	már elérhető
San Diego	Socket 939 / 64-bit	kétcsatornás	1 MB	0.09 mikron - SOI	igen	harmadik negyedév
Newcastle	Socket 939 / 64-bit	kétcsatornás	512 KB	013 mikron - SOI	igen	második negyedév
	Socket 754 / 64-bit	egycsatornás	512 KB	013 mikron - SOI	igen	második negyedév
Winchester	Socket 939 / 64-bit	kétcsatornás	512 KB	0.09 mikron - SOI	igen	harmadik negyedév
Paris	Socket 754 / 32-bit	egycsatornás	256 KB	013 mikron - SOI	nem	második negyedév
Victoria	Socket 754 / 32-bit	egycsatornás	256 KB	0.09 mikron - SOI	nem	negyedik negyedév
Barton	Socket 462 / 32-bit	nincs	512 KB	013 mikron - SOI	nem	már elérhető

corsair : DDR SDRAM 550MHz

Habár a világ kezd felkészülni a DDR-II memóriák második negyedéves megjelenésére, néhány memóriagyártó cég a DDR SDRAM technológia határait egyre inkább kitolva igyekszik moduljaival mind nagyobb működési frekvenciát elérni. A Corsair Memory a közelmúltban jelentette meg a világ leggyorsabb memóriamoduljait, melyek a 400 MHz-es JEDEC szabványnál 37,5%-kal magasabb frekvencián, 550 MHz-en működnek. Általánosságban véve nem nehéz olyan szilíciumot találni, ami képes 550 MHz-en és e felett üzemelni, hiszen a grafikuskártya-gyártók szintén DDR2 memóriákkal érik el a 700 és 900 MHz-es frekvenciákat.

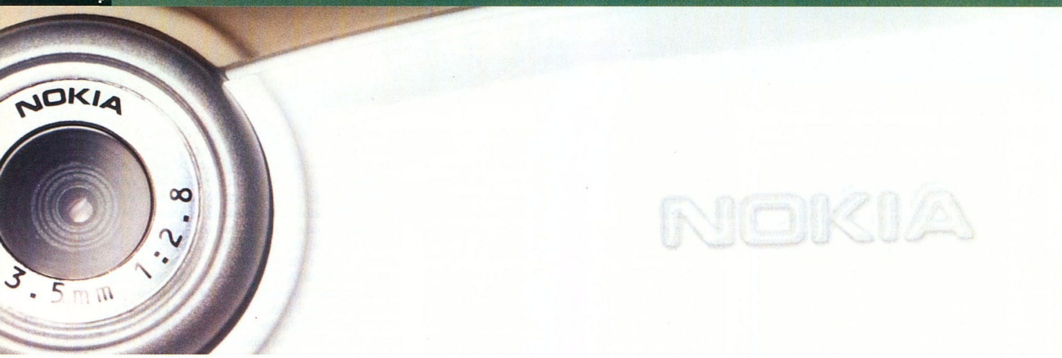
Azonban a grafikus kártyák chipjeivel ellentétben a rendszermemóriák TSOP tokozása nem teszi lehetővé a BGA tokozás nyújtotta előnyöket: rövidebb interconnectek alkalmazásának lehetőségét, és az ebből adódó alacsonyabb hőtermelést. A Corsair két új terméke, a TwinX1024-4400 és a CMX512-4400 gyártása és forgalmazása már megkezdődött. A Corsair követelményrendszerének megfelelően minden modul alapos tesztsorozaton esik át, mielőtt forgalomba kerülne. Az XMS4400 chippel rendelkező memóriák 550 MHz-es órajelen, 2,75 voltos üzemi feszültség mellett, 3-4-4-8 időzítésekkel működnek.

Extrém gyorsaságú DDR memória



MOBIL HÍREK

Aktualitások a mobiltelefónia világából



Mozijegyvásárlás most már akár SMS-en keresztül is

A Westel és a Budapest Film megállapodásának eredményeképpen, december 4-től a legnagyobb hazai mobilszolgáltató ügyfelei számára lehetővé vált hat budapesti moziban (Corvin, Mammut, Puskin, Művész, Szindbád, Tabán) az SMS-en keresztüli jegyvásárlás. Korábban is volt már lehetőség mobilról mozijegy vételére, ám ez a szolgáltatás eddig csak WAP felületről volt igénybe vehető.

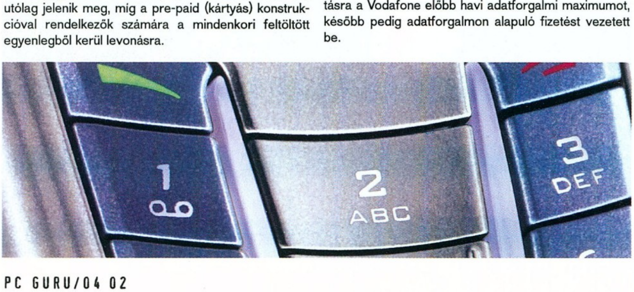
A jegyvásárlást a potenciális mozilátogató egy megfelelő kódsorozatból álló (mozi kódja, film kódja, vetítés napja és ideje, igényelt jegyek száma) SMS-sel kezdeményezi, amelyre a központ árinformációval és üléspozícióval kibővített választ küld. Amennyiben a tranzakciót kezdeményező mozilátogató elfogadja a felkínált helyeket, a vásárlási kód elküldésével véglegesíti a mozijegyek megvásárlását, melyek ezután a mozi pénztáránál személyesen veendők át az előadás megkezdése előtt.

A mozijegyek ára előfizetők esetében a havi számlán utólag jelenik meg, míg a pre-paid (kártyás) konstrukcióval rendelkezők számára a mindenkori feltöltött egyenlegből kerül levonásra.

Netért kontra Vodafone per

A Fővárosi Bíróság gazdasági kollégiuma 2004. március 9-re tűzte ki az érdemi tárgyalást, a Netfelhasználók Érdekvédelmi Társasága Egyesület (Netért) kontra Vodafone közhasznú perben, melynek tárgya az alperes cég GPRS internetszolgáltatásának feltételeiben bekövetkezett változások.

A Netért azt kifogásolja, hogy a Vodafone a 2002 nyarán indított GPRS alapú internetszolgáltatás feltételeinek változatlanságát garantáló, 2003. július közepi határidő lejárta után jelentős megszorításokat tett ezen szolgáltatását illetően, az azt igénybevevő ügyfeleivel szemben. A korlátlan elérésként meghirdetett szolgáltatásra a Vodafone előbb havi adatforgalmi maximumot, később pedig adatforgalmon alapuló fizetést vezetett be.



Büntetés lesifotózásért

A technológiai fejlődés sok hasznos dolgot hoz magával, és a legtöbb esetben megkönnyíti az emberek életét. Az ilyen irányú evolúciónak azonban árnyoldalai is vannak, például az új technológiákkal való – addig a társadalmi együttélésben fel nem merült – visszaélés. Az ilyen visszaélések, roszszabb esetben kriminalitások természetesen kezelést igényelnek. Jelenünk egyik efféle megoldandó problémáját jelentette a digitális kamerával felszerelt mobiltelefonnal rejtett módon készíthető fényképfelvételek esete. Erre a problémára 2003 nyarán irányult a figyelem, amikor sorra jelentek meg a hazai erotikus témájú weboldalakon olyan fényképek, melyeken hiányos öltözetű hölgyek jelentek meg, ám a "modelleknek" fogalmuk sem volt róla, hogy képek készültek róluk. Az elkövetők strandokon vadásztak áldozataikra, akik általában topless viseletben napoztak, vagy éppen olyan fürdőruhát hordtak, amely sok mindent láttatni engedett.

Ezt a jelenséget próbálja meg visszaszorítani a 2003. december közepén megjelent adatvédelmi biztosi közlemény, lényegében állásfoglalás, mely szerint: "mobiltelefonnal természetes személyekről kép- és hangfelvétel készítése és továbbítása adatkezelésnek minősül, így az érintettek beleegyezése nélkül tilos azt továbbküldeni, vagy más célra felhasználni". Ez az állásfoglalás egyértelműen rendezi a helyzetet, így a fent említett erotikus oldalak üzemeltetői már nem védekezhetnek azzal az átlátszó mondókával, hogy ők csak ártatlanul fényképezgettek a strandon, ami többé-kevésbé közterületnek is minősíthető.

Péterfalvi Attila adatvédelmi biztos kiemelte, hogy ha valaki súlyosabb mértékben vét a fenti norma ellen, akár büntetőjogi felelősségre vonással is szembenézhet a jövőben. Kíváncsian várjuk, mikor születik meg az első precedens értékű döntés ilyen ügyben – mert afelől nincsen kétségünk, hogy Péterfalvi úr nézeteit nem osztja minden erotika-portál gazdája.

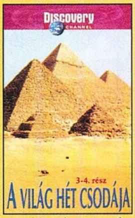
Discovery Channel Videó

VIDEOFILM AJÁNLÓ

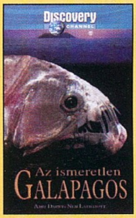
Kedvezményes árak a lap olvasóinak!

A VILÁG LEGŐRÜLTEBB HULLÁMVASUTAI

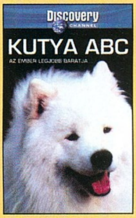
HÍRES CSATAHAJÓK ÉS TENGERI HÁBORÚK



A VILÁG HÉT CSODÁJA
2 KAZETTÁN



AZ ISMERETLEN GALAPAGOS

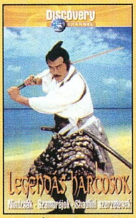


KUTYA ABC
AZ EMBER LEGJOBB BARÁTJA...

FARKASEMBEREK
MÍTOSZ VAGY VALÓSÁG?

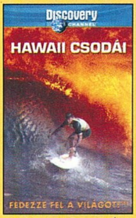
LEGENDÁS HARCOSOK 1.
RÓMAI LÉGIÓK – SPÁRTAIAK
A FÁRAÓK KATONÁI

LEGENDÁS HARCOSOK 2.
VIKINGEK – HUNOK
KELTÁK

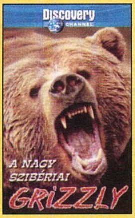


LEGENDÁS HARCOSOK 3.
NINDZSÁK – SZAMURÁJOK
SHAOLINI SZERZETESEK

LEGENDÁS HARCOSOK 4.
TEMPLOMOS LOVAGOK
JANICSÁROK – AZTÉKOK

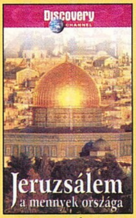


HAWAII CSODÁI



A NAGY SZIBÉRIAI GRIZZLY

VÁMPÍROK



JERUZSÁLEM A MENNYEK ORSZÁGA

A TILTOTT VÁROS
EGY ZÁRT VILÁG MEGNYÍLIK...

Discovery CHANNEL

FEDEZZE FEL A VILÁGOT!™

©Discovery Communications Inc. 2003. Minden jog fenntartva.

Ha Ön az itt ajánlott videokazettákból minimum kettőt rendel, akkor az egyedi árhoz képest, az alábbi kedvezményeket veheti igénybe.

1 db	1590,- Ft
2 db	1290,- Ft/db
3 db-tól	1190,- Ft/db

A videófilmek megrendelhetők:

Tel./faxon: 06-1-205-37-80
Telefonon: 06-1-205-37-81
Postacím: Premier Média
1119 Bp., Fehérvári út 89-95.
www.premiernet.hu

A postaköltség a megrendelőt terheli az aktuális postai díjszabás szerint.

ÚJ KÖZÉPKATEGÓRIÁS MOBILTELEFONOK

Kamerapróba

Szakavatott kezekben az Alcatel 735

Az év vége hagyományosan erős a mobilpiac számára. Ilyenkor fogynak legjobban a készülékek, ezért nem meglepő, hogy a készülékgyártók és a mobilszolgáltatók decemberre számos akcióval készültek. Nem volt ez másként 2003 végén sem. Sőt! Tavaly a szóban forgó cégek világszerte rekord mennyiségű mobilkészüléket adtak el. E havi cikkünk aktualitása, hogy a harmadik negyedévben megérkeztek a hazai piacra azok a modellek, melyek árban és tudásban végre felvették a versenyt a kamerás modellek között eddig egyeduralkodónak számító Sony Ericsson T610-essel. Utóbbi készüléket – körülbelül fél éve – a Vodafone kínálja live!-os kivitelben, jelentős ártámogatással. Ennek köszönhetően 30 ezer forintért gyakorlatilag bárki hozzájuthatott csúcskategóriás kamerás mobilkészülékhez. Visszatartó erő lehetett azonban, hogy az akciót csak előfizetéses szerződéssel, vagyis egy éves hűségnyilatkozat aláírása után lehetett igénybe venni. Megtörni látszik azonban a jég, hiszen – ahogy azt a piacelemzők már a Cebit magasságában megjósolták – az utóbbi időszakban több olyan középkategóriás modell is megjelent, amelyek már beépített digitális kamerát is tartalmaznak. Némi vizsgálódás után ezek közül két figyelemreméltó modellt szeretnénk bemutatni nektek.

Alcatel One Touch 735

Piaci bevezetése előtt jutott el hozzánk az Alcatel új modellje, melyet a korábbi, főleg alsó árkategóriás próbálkozásaik okán némi előítélettel fogadtunk. Mindez azonban a megismerkedést követő órában szertefoszlott. A 735-ös modell külseje tetszetős. Nem neveznénk átlagosnak, viszont nem is olyan extravagáns, hogy ez rögtön az első pillanatban két táborra ossza szemlélőit. „Nem rossz", „egész jó" – többnyire ezeket a válaszokat kaptuk azoktól, akiknek a véleményét kikértük a külső jegyekkel kapcsolatban. A kezelőfelületét is hibátlannak találtuk: megfelelő méretű és minőségű gombokat tartalmaz, azonban zavaró lehet, hogy a híváskezdeményezést és a hívásfogadást a tervezők egy gombra álmodták meg. Nagyméretű, 33x33 milliméteres, 4096 színű kijelzőjének minősége a középmezőnyben jónak nevezhető (gyengébb, mint például a Nokia 6600-ásé, vagy Sharp GX20-asé, de jobb mint a Nokia 7210-esé, vagy a Siemens MC60-asé).

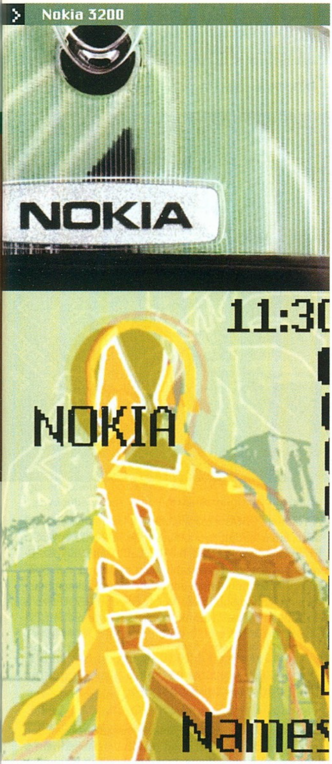
> "Ma már a legszélesebb rétegek számára is elérhetőek a közel csúcskategóriás telefonok"

Átlagos funkciói mellett a telefon kedvünkre igazítható menüjét, és a képszerkesztőjét emelnénk ki. A 735-ösben találhatunk egy Atmoszférák almenüt: itt tehetjük személyessé mobilunkat. Hat előre eltárolt téma közül választhatunk, ezek lecserélik a háttérképet, a csengőhangokat, átrajzolják a menüt, stb. Lényeges változásokat eredményeznek, például a City stílust választva Sim City-szerű, animált háttérképet kapunk, designban is ehhez illeszkedő grafikus menüvel. Ezúttal ne feleslegés reklámfogásra gondoljatok, mert a témák valóban ötletesek, jól kidolgozottak, kedvünk lesz cserélgetni őket. Egyetlen hiányosság ez ügyben, hogy ha módosítunk egy-egy témán – mondjuk lecseréljük az sms-ek figyelmeztető hangját –, ezt nem tudjuk elmenteni.

A képszerkesztőben pecséteket és kereteket menthetünk a beépített CIFF-felbontású (352x288 pixel) kamerával rögzített képekre, továbbá a nyolcszoros progresszív zoommal ráközelíthetünk a fotók egyes részleteire.
Érdekesség, hogy az Alcatel szerződést kötött Európa egyik vezető mobiljátékokra szakosodott cégével, az inFusioval. Az inFusio összetett megoldásokat szállít mobilszolgáltatók és készülékgyártók részére. Az ExEn – elméletben platformfüggetlen – videofelületükkel kompatibilis a 735-ös modell is. A három beépített játékon felül, a szolgáltatónktól vagy a készülékgyártótól további infusiós programokat vásárolhatunk. Az ExEn Java kompatibilis, bár ezt az érintett cégek nem nagyon reklámozzák. Végül említésre méltó, hogy a 735-ösön keresztbe fordítva lehet játszani. Ilyenkor a kijelző tetején elhelyezett extra gomb szolgál tűzgombként.

Dicséretes, hogy a készüléken több mint 50 kép, 24 midi csengőhang és 60 AMR-formátumú effekt található. Az adatok tárolására 1,8 MB-os memóriát használhatunk, és a dobozból nem maradt el a PC-s kommunikációs szoftver sem, így ezt nem kell külön letöltenünk.

Alcatel 735



Nokia 3200

Természetesen a piac első számú gyártója sem maradhatott le: az üzleti 6220-as készülék után a Nokia is beépítette egy hagyományos kialakítású, középkategóriás modelljébe a digitális kamerát. Ez lett a 3200, amelyben a kamerán felül olyan értékes extrákkal találkozhatunk, mint a cserélhető egyedi elő- és hátlapok, az EDGE chip, és az FM-rádió. A külsejét nagymértékben meghatározzák az említett elő- és hátlapok. Mivel a borítása átlátszó, az eredeti lapokat kedvünkre cserélgethetjük. A mellékelt sablonokra rajzolhatunk, festhetünk, majd ezeket a lapokat helyezhetjük el az átlátszó borítás alá. A finnek gyárilag is mellékelnek két további lapot a készülékekhez. Ezek annyiban különlegesek, hogy olyan mintákat tartalmaznak, melyek változnak, ha a telefont valamilyen irányba döntjük. Előnyük az is, hogy a mobil ezekhez témában harmonizáló háttérképeket és csengőhangokat is tartalmaz. Vigyázzatok azonban, mert ezek az elő- és hátlapok hiányozhatnak a pre-paid változatban, szolgáltatói ártámogatással vásárolt készülékek dobozából (így jártunk mi is a nagy karácsonyi vásárlási lázban.).

A kezelőfelületen merész újítás, hogy a gombok egy részét összevonták, így az ABC betűi mindössze hat gombon elférnek. Beletelt pár órába, amig megszoktuk, hogy mikor kell a gombok alját, vagy a tetejét megnyomni, de ezt követően már kellő sebességgel tudtunk megirni akár két-három összefűzött üzenetet is. Összességében a telefon külsejét divatosnak nevezhetjük, hagyományosan jó Nokia-kezelőfelülettel, amelyet azért kicsit átvariáltak, hogy az új modell valóban újszerűnek hasson.

A 3200-ás kijelzője 4096 színű, 27,3x27,3 milliméter nagyságú. Közepes méretű, az átlagosnál talán kicsit gyengébb minőségű TFT-je a középmezőny aljára pozicionálja az egyébként minden más szempontból fejlettnek nevezhető modellt. (Érdekesség, hogy alkalmunk volt két 3200-ást összehasonlítani és ezeken látványosan eltérő színeket tapasztaltunk. Az egyiken a kép – megegyező fényerősség mellett – jóval világosabb, fehérebb volt.)

Szintén negatívum, hogy a Nokia igen szűken bánt a multimédiás tartalommal. A Galéria menüpont mindössze három (!) többszólamú csengőhangot tartalmaz. Linkekben viszont nincs hiány: több helyről is azonnal eljuthatunk a Club Nokia oldalra, ahonnan aztán fizetős szolgáltatás keretében képeket, csengőhangokat tölthetünk le. Ez nem tett különösebben boldoggá minket, ugyanis a vetélytársak – ellentétben a finnekkel – sok esetben igényes válogatással látják el modelljeiket. A cél náluk is az, hogy WAP-oljunk, töltsünk le, költsünk pénzt, de ők legalább megpróbálják az érdeklődésünket jó képekkel, minőségi zenékkel felkelteni.

Kiemelkedő tulajdonsága a 3200-nak, hogy EDGE chipet is tartalmaz, azaz képes a legújabb GPRS-technológiát alkalmazó hálózatok jeleit kódolni (ezekben a sebességnövekedés akár háromszoros is lehet a korábbi 53,6 kbit/s-hoz képest). Modemet azonban nem kapott a készülék, ezért ezt a megnövekedett sebességet csak WAP és MMS forgalom alatt használhatjuk ki. Itthon elsőként a Westel üzemelt be EDGE hálózatot a főváros egyes frekventált pontjain.
Amennyiben van EDGE lefedettség azon a területen, ahol használjuk az adat alapú forgalmat, akkor mobilunk automatikusan ezt a kódolást veszi majd. A hagyományos GPRS és az EDGE közötti váltást a szolgáltató szakemberei szerint nem érzékeljük majd: a telefon egyszerűen mindig az éppen aktuális kódolást használja, a váltáshoz nem kell újra bejelentkezni a rendszerbe.

FM-rádiót már néhány korábbi modell is tartalmazott, ám a 3200 már képes a rádiót bekapcsolva ébreszteni, ehhez azonban a headsetet csatlakoztatnunk kell a készülékhez, mert ez szolgál antennaként. A lehetőségekhez képest nagyon jó a mobil kihangosítása. Ezt használhatjuk beszélgetések közben, de akár a rádiót is megoszthatjuk másokkal.

A beépített kamera CIFF-felbontású (352x288 képpont) képek készítésére alkalmas. A fotókat tovább tuningolhatjuk a képszerkesztőben, például itt van lehetőségünk szöveget írni a nyersanyagra.

shoebaron

Eredményhirdetés

Nem jelenthetjük ki egyértelműen, hogy az új modellek megtörnék a T610 egyeduralmát. A Sony Ericsson készüléke Bluetooth-képes, és a kijelzője is jobb minőségű, mint az itt bemutatott modelleké. Egyelőre még nem nyilvános, hogy mennyi lesz az Alcatel készülék ára (jelen számunk megjelenésekor azonban már várhatóan publikus lesz), de a hazai képviseleten elmondták, hogy a középkategóriában szeretnének versenyezni vele január közepétől. Feltöltőkártyával a Westelnél 70 ezer forint körül van a T610-es, ennél valamivel olcsóbb, 60 ezer forint a PGSM-nél pre-paid csomagban (djuice) a Nokia 3200. Mindhárom készülékkel CIFF, azaz 352x288 pixel felbontású fotókat készíthetünk. Ezek nem túlzottan jó minőségűek, de míg a T610-es kijelzőjén jól mutatnak, a Nokia 3200-ásén már kevésbé.

3D GRAFIKUS GYORSÍTÓK TESZTJE

nyomulás középtájt

Drágakő a porban?

Miután tavaly beszereztük a jó kis középkategóriás videokártyáinkat, elégedetten dörzsöltük kezeinket, hisz az év közben megjelenő játékok többé-kevésbé mind elfutottak az ATI Radeon 9600-akon, GeForce FX 5600-akon, netán GeForce4 Ti4200-akon. Jött az Unreal II, a Postal 2, aztán a Morrowind második küldetéslemeze, de semmi sem állhatta útját kedvenceinknek. Még az év vége felé felbukkanó Halo, a Max Payne 2, a Need for Speed: Underground és a Knights of the Old Republic is elevickélt a fenti ketyerékkel némi kompromisszumok árán. Aztán decemberben megjelent a Deus Ex: Invisible War, és mindenki rájött: itt az ideje új videokártyát venni.

Miről beszélünk?

Persze ilyenkor a legtöbb földi halandó nem teheti meg, hogy élből elrongyoljon a sarki számtech boltba, és kitoljon 100 ezer forint feletti összegeket egy új, csillogó-villogó VGA csodára. A többségnél úgy kezdődik a beszerzés folyamata, hogy végiggondolja, mennyit képes elkülöníteni az adott célra, jelen esetben egy új videokártyára. Ugyancsak a többség esetében, az elkülöníthető összeg nagysága általában alsó- vagy középkategóriás 3D grafikus gyorsító megvételére elegendő. Mivel mi játéklap vagyunk, és tudjuk, hogy az alsó kategóriában versenyző VGA kártyák inkább lassítják, mintsem gyorsítják korunk játékait, ezért most a piacon megjelent új, középkategóriás grafikus chipkészletek köré épülő megoldásokra koncentrálunk. Először azonban sorra vesszük a közelmúlt jelentősebb grafikus készleteit, és elmondjuk véleményünket arról, hogy van-e még értelme a rájuk épülő kártyákat használni.

Az ATI örökség

Az ATI márkajelzés esetén a Radeon 7500-ig nyúlunk vissza. A 7500, mivel csak a GeForce2 Ultra teljesítményét és szolgáltatásait tudja abszolválni, ezért halottnak tekinthető. Ha ilyennel rendelkezel (illetve egyéb Radeon 7x00 sorozatú kártyával), és még akarod a géped játékra használni, akkor itt az ideje a cserének.

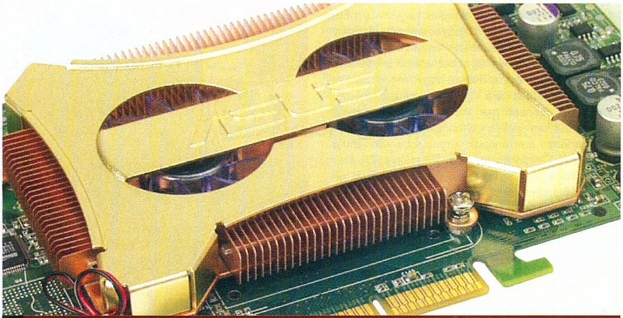
A Radeon 8500, 8500LE, a 9000/Pro és 9200 készletek ugyan már ismerik a DirectX 81-et is közelebbről, ám teljesítményük elmarad attól a szinttől, ami a közeljövő dögösebb játékait képes meghajtani. A felsorolásból egyedül talán a Radeon 8500 az, amely erős kompromisszumkészség esetén még egy ideig használható marad, de esetében is csak a csere elodázásáról beszélhetünk, és nem problémamegoldásról.

A Radeon 9500 szolgáltatásait tekintve (DirectX 9) okés, ám a leadott nyers teljesítménye kevés. A 9500 Pro tulajdonosok, pláne, ha elég bátrak a tuning eszközeihez nyúlni, még hosszabb ideig ellehetnek a kártyájukkal. Talán mondanom sem kell, hogy az elmúlt másfél év talán legjobb üzlete volt a Radeon 9500 Pro a középkategóriás videokártyák szegmensében. A 9500 Prók kora a továbbfejlesztett Doom 3 és

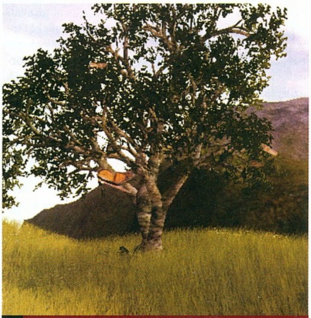
> **A GeForce FX 5900 XT visszahozta a Ti 4200 korszakot a középkategóriás videokártyák világába**

Source motort használó játékok megjelenésével fog végleg leáldozni, de ez még odébb van (tehát nem a Doom 3 vagy a Half-Life 2 megjelenésével, hanem az általuk használt grafikus motor következő szubgenerációjának felszínre kerülésekor).

A Radeon 9700 és 9700 Pro tulajok használják egészséggel kártyáikat, még jelenleg is sok tartalék van bennük – persze a 9700-nak nem árt odatenni egy kis túlhajtást. A Radeon 9800-at vagy 9800 Prót birtokló olvasóink is végigolvashatják ezen cikkünket ismereteik tárházának bővítése végett, ám számukra nem tartogatunk vásárlási tanácsokat, hisz jelenlegi



Az Asus FX 5900 sajnos gyengébben teljesít, mint ahogy kinéz



DirectX 8.1-es pillangók

nVidia cg compiler teszt

	Sapphire Radeon 9600XT 128 MB	Sapphire Radeon 9800SE 128 MB	MSI FX5700-TD128	MSI FX5700 Ultra-TD128	inno3D GeForce FX 5900 XT
Grafikus chipkészlet	ATI Radeon 9600XT	ATI Radeon 9800SE	nVidia GeForce FX 5700	nVidia GeForce FX 5700 Ultra	nVidia GeForce FX 5900
Gun Metal Benchmark 2					
Benchmark 1 - alapbeállítások mellett	19,9 képkocka/sec	11,3 képkocka/sec	19,0 képkocka/sec	23,3 képkocka/sec	28,3 képkocka/sec
Benchmark 2 - alapbeállítások mellett	25,6 képkocka/sec	13,9 képkocka/sec	24,4 képkocka/sec	30,2 képkocka/sec	33,0 képkocka/sec

VGA kártyájuk még a kissé eldurvuló igényeket támasztó játékok számára is bőven elégséges.
A Radeon 9600 teljesítménye gyorsan elégtelenné válik a Source őrlőfogai között, a Radeon 9600 Pro pedig határesetnek számít – minden tuninggal kisajtolt további MHz az ilyen kártyákból duplán fog számítani a tulajdonosaiknak, amikor eljő a Doom 3.

Az nVidia örökség

Az nVidiás felségjelzésű vizualizáló ketyerék esetében a GeForce2/Pro/Ultra vonalig nyúlunk vissza. Szenvedni lehet velük, de nem látjuk értelmét. Az egy dolog, hogy leadott teljesítményük sem igazán elegendő semmi komolyabbra, ám az igazán fájó pont a DirectX 8.1 funkciók támogatásának hiánya. Az ilyen kártyák tulajdonosainak persze az a legfájóbb, hogy ezen kártyákhoz (főleg az Ultrák) a maguk idejében horribilis összegekért lehetett hozzájutni, és most meg kell válni tőle. Lényegében csak azok érezhetik megtérültnek befektetésüket, akik tényleg sokat játszottak a gépükkel az utóbbi évek folyamán. Mivel éppen a PC Gurut, egy PC-s játéklapot olvasol jelenleg is, erre elég nagy a sansz.

A GeForce3 Ti200, GeForce 3 és GeForce3 Ti500 egyedekből álló GeForce3 család tagjai nagy népszerűségnek örvendtek az elmúlt évek során. Elmondható, hogy a GF3 Ti200 szett a maga idejében ugyanolyan jó ár/teljesítmény arányú vételnek számított, mint a fent említett Radeon 9500 Pro, ezért jellemző, hogy itthon is még sok játékos gépében ilyen szettes termék dübörög. Mivel a GF3 vonal már bírja a hardveres DX8.1 támogatást, ezért élből nem lehet leírni ezeket a kártyákat, ám azt feltétlenül tudniuk kell tulajdonosaiknak, hogy a fill rate-jük már egyáltalán nem üti meg a mai szinten megkívánt mércét, és az élsimításért felelős egységük sem számít hatékonynak mai szemmel nézve. Persze aki még mindig egy GeForce3-at nyüstöl, az nyilvánvalóan eddig is igen jól elvolt élsimítás nélkül.
Objektíven és takarékosan nézve a dolgokat azt gondolom, hogy ugyan túl lehet majd élni a következő fél év játéktermését egy GeForce3-mal, hisz ez a minimumplatform több eljövendő játék számára, ám a megkötendő kompromisszumok egyre súlyosabbak lesznek. Ha pedig előbb-utóbb úgyis be kell ruházni egy új VGA gyorsítóba, akkor miért ne most, mielőtt megérkeznek az olyan ütős címek, mint a Doom3 vagy a Half-Life 2?
A GeForce4 MX vonalat alapból elfelejthetjük, az ide vonatkozó ajánlás ugyanaz, mint a GeForce2 család esetében. A GeForce4 Ti széria ellenben igen elgondolkodtató a jelenleg tárgyalt problémakör tekintetében. A GF4 Ti esetében azzal a szituációval kell szembesülnünk, hogy míg a köréjük épülő kártyák fill rate szempontjából elegendő teljesítményt nyújtanak, szolgáltatásaik már korántsem elegendőek a legfrissebb játékok maradéktalan vizuális élvezetéhez. A helyzet az, hogy egy akármilyen alváltozatú (4200, 4200-8X, 4800SE, 4400, 4600, 4800) GeForce4 Ti szettes kártyával megfelelő sebességű futásra kényszeríthetőek a legújabb címek is, ám az ilyen megoldások birtokosai le fognak maradni az összes komolyabb vizuális extráról, amit az új generációs grafikus motorok felvonultatnak.

„A Radeon 9800 SE az utóbbi idők egyik legdurvább ATI fiaskója"

A normál GeForce FX 5200-ak kora játék szempontjából már akkor lejárt, amikor piacra kerültek, játékcélra történő megvásárlásukat sem akkor, sem most nem tudjuk ajánlani. Az FX 5200 Ultrában már érezhetően több kakaó van, ám hosszabb távon benne sem látunk fantáziát. Az Ultra tulajok kísérletezzenek a Deus Ex: Invisible Warral, ebből igen sok következtetést tudnak majd levonni az elkövetkezendő félévre vonatkozóan.
A GeForce FX 5600 hamvába holtan gyenge készlet, komolyabb szintű megjelenítést használó játékokhoz nem alkalmas. Sokkal jobb a helyzet az FX 5600 Ultra esetében (főleg az emelt órajelű második generáció esetében), az ilyen szettes videokártyával már bele lehet vágni komolyabb kalandokba is, ám nem szabad elhallgatni, hogy bizonyosan kell majd kompromisszumokat kötnie az ilyen felszerelést használóknak.

A GeForce FX 5800 tulajok, amennyiben jól viselik a zajt, jól ellesznek a következő generációs játékokkal. Ugyanez vonatkozik az FX 5900 készletes kártyákat birtoklókra, a zaj kitétel nélkül. Söt, az FX 5900 esetében elég komoly előre mutató tendenciák is megfigyelhetőek, azaz nem kell majd lecserélni őket ennek az évnek a végén sem.

Az újdonságok

Most pedig beszéljünk azokról az újonnan piacra lépett készletekről, amelyek kártyás manifesztációiba fektethetik azon olvasóink pénzüket, akik a fenti eszmefuttatás hatására jelenlegi videokártyájuk nyugdíjba vonultatására határozták el magukat.

ATI Radeon 9600XT 128 MB

A Radeon 9600XT az ATI berkein belül nemrég kialakított XT termékvonal középkategóriás tagja. A 9600XT lényegében a Radeon 9600 Próból eredeztethető architekturális szempontból, ám az időközben továbbfejlesztett 0,13 mikronos gyártási technológia (ún. low k) nyomán a magsebesség 500 MHz-re nőtt, míg a memória sebessége az ATI ajánlása alapján maradt az effektíve 600 MHz-es értéken (300 MHz DDR), ám a kártyagyártó partnerei közül többen is 650-re tornázzák fel ezen értéket XT-s kártyáik tekintetében. Az általunk tesztelt, Sapphire gyártmányú kártya is az utóbbi memóriasebességet tudhatta magáénak.
A 9600XT ezen felül kapott egy magba integrált érzékelőt, amelynek segítségével a felhasználótól független, automatikus tuning valósul meg, ennek elnevezése a kissé fantáziátlan OverDrive. A mi tesztpéldányunk a bekapcsolt OverDrive funkció mellett 527 MHz-es mag értéket realizált, legalábbis különösebb terhelés és mag-melegedés nélkül. A Radeon 9600XT készletes videokártyát vásárlók feltehetően jobban járnak, ha kiiktatják az OD-ot, és manuálisan tuningolják szerzeményüket. Persze csak csínján, mert a 9600XT VPU-n helyet kapott aktív hűtés igencsak csenevész méretű. A játékosok szempontjából további fontos adalék, hogy minden 9600XT szettes, dobozos kártyához a gyártók mellékelnek egy kupont, mely a tulajdonost arra jogosítja fel, hogy letöltse a Half-Life 2-t, amikor az jövőre megjelenik. A köztes időben pedig a Valve Premium Pack tölthető le, amely Half-Life alapú

Egy nyugodt pillanat a grafikus chipek háborújának közepette

A táblázatokról

A jobb átláthatóság kedvéért külön táblázatba kerültek a szintetikus benchmarkok és a valós játékokon alapuló tesztek mérési eredményei. Ezen felül külön táblázatban szerepelnek az nVidia készletes grafikus kártyákat favorizáló Gun Metal benchmark mérési eredményei. Az nVidia favorizálás nem passzió a Gun Metal részéről, mindössze arról van szó, hogy az nVidia által a saját grafikus chipkészleteire optimalizált cg grafikus leíró nyelvben lett a hasonló nevű játék megalkotva.

Játék alapú tesztek

>	Sapphire Radeon 9600XT 128 MB	Sapphire Radeon 9800SE 128 MB	MSI FX5700-TD128	MSI FX5700 Ultra-TD128	inno3D GeForce FX 5900 XT
Grafikus chipkészlet	ATI Radeon 9600XT	ATI Radeon 9800SE	nVidia GeForce FX 5700	nVidia GeForce FX 5700 Ultra	nVidia GeForce FX 5900
Halo v1.02 -timedemo -use20 -nosound					
1024x768x32, full quality	33,4 képkocka/sec	19,5 képkocka/sec	27,5 képkocka/sec	31,8 képkocka/sec	44,4 képkocka/sec
1600x1200x32, full quality	15,8 képkocka/sec	8,8 képkocka/sec	13,3 képkocka/sec	15,3 képkocka/sec	23,0 képkocka/sec
Final Fantasy XI Benchmark 2 - High Resolution	17,8 képkocka/sec	14,9 képkocka/sec	16,2 képkocka/sec	18,1 képkocka/sec	18,9 képkocka/sec
X2: The Threat benchmark demo alapbeállítások mellett	74,9 képkocka/sec	56,4 képkocka/sec	73,4 képkocka/sec	80,5 képkocka/sec	91,5 képkocka/sec
1024x768x32, 4X AA, 8X AF, Shadows: On	29,5 képkocka/sec	17,5 képkocka/sec	22,1 képkocka/sec	28,2 képkocka/sec	37,7 képkocka/sec
Wolfenstein Enemy Territory 2.55 - battery timedemo, 1024x768, High Quality	55,0 képkocka/sec	44,3 képkocka/sec	48,6 képkocka/sec	56,1 képkocka/sec	58,7 képkocka/sec

Radeon 9800SE a lejtőn

játékok gyűjteménye. A tesztelt Sapphire Radeon 9600XT teljesítményét kielégítőnek éreztük, ám úgy véljük, hogy azért ráfért volna némi plusz órajel emelés a memóriára is, és esetleg némi architekturális feljavítás is. Ennek hiányában a Radeon 9600XT a gyakorlatban nem más, mint egy kifejezetten jól tuningolható Radeon 9600 Pro készlet.

ATI Radeon 9800SE 128 MB 128 bit

A Radeon 9800SE grafikus chipkészlet megismeréséhez egy mesét kell meghallgatniuk olvasóinknak.

A teszthez a videokártyákat az ATI Kanada, az AQUA Computer és a Ramiris biztosította.

Volt egyszer, hol nem volt egy nagyon-nagyon gonosz ember, aki annyira ügyesen álcázta magát, hogy minden további nélkül felvették grafikus chiptervezőnek a messzi északra, Kanadába, az ATI-hoz. Mivel nagyon-nagyon gonosz volt, elhatározta, hogy annyi embert fog becsapni, amennyit csak bír.

E terve kivitelezéséhez fogta ceruzáját, és előkapta a Radeon 9800 Pro chip terveit. "Nyolc pixel csővezeték? Nesze!" – és ezzel máris kivágott négyet a nyolcból. "380 MHz-es magórajel? Nesze!" – és lőn a mag órajele 275 MHz. "680 MHz-es memóriaórajel?" Nesze! – és máris csak 540 MHz-en járt a továbbiakban gonosz elméjének gyermeke.

Miután ezen módosításokkal végzett, kissé hátrébb lépett, hogy a maga teljességében lássa az általa véghezvitt pusztítást. De hiányérzete támadt. "256 bites móriabusz? Felháborító!" – és végső csapásként 128 bitesre csökkent a busz. Nos, a fenti ironikus mese találóan jellemzi azt a Sapphire gyártmányú kártyát, amelyet nekünk volt alkalmunk tesztelni. Elvileg létezik 256 bites memóriabusszal bíró 9800SE készlet, illetve nyák-kialakítás is, ám nekünk nem ilyen jutott. A Radeon 9800SE csak nevében hordozza a Radeon 9800 technológiát, teljesítményét tekintve amolyan Radeon 9600 Plus, leadott lóerői alapján a normál Radeon 9600 és a Radeon 9600 Pro között helyezkedik el a teljesítményskálán.

Ennek fényében meglepő, hogy a 9800SE készletes termék egy hajszálnyival még drágább is a 9600 Prónál, pedig annak teljesítményétől minden esetben elmaradt. Aki tehát játékhoz keres videokártyát, tartózkodjon a Radeon 9800SE megoldásoktól.

nVidia GeForce FX 5700 128 MB

Ellentétben a Radeon 9600 Pro-9600XT párossal, a GeForce FX 5600 és 5700 között nem egyszerű órajel-emelési reláció áll fenn, hanem az FX 5700 család egy friss, továbbfejlesztett architektúrával rendelkezik az FX 5600-akhoz képest. Amíg a pixel csővezetékek mennyisége megegyezik az FX 5600-ban találhatóéval, addig a vertex feldolgozó egység egy az egyben az NV35 (GeForce FX 5900) architektúrából lett átemelve, ezzel biztosítva a hatékonyabb számolási potenciált.

A fenitek fényében tehát nem meglepő, hogy a konzervatívnak is mondható memória órajel ellenére már a normál GeForce FX 5700 is igen jó eredményeket produkált méréseink során. Mindezt megállapítva azt mondhatjuk, hogy ellentétben a normál FX 5600 kissé átverés jellegével (vagy egyszerűen tényleg csak ennyire futotta akkor az nVidia mérnökeitől) az FX 5700 korlátozott mértékben már játékosok által is vásárolható. Persze aki hardcore játékos, az inkább az Ultra változatot vásárolja, vagy valami még annál is dögösebbet. Ez utóbbiakkal szemben azonban az FX 5700-nak van egy vitathatatlan előnye: az alacsonyabb összeget mutató árcédula.

> Tesztkonfiguráció:

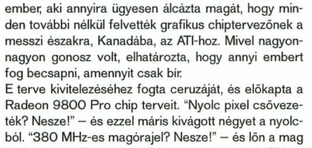
Abit NF7-S v1.2 alaplap, AMD Athlon XP 3000+ CPU, 512 MB RAM, Seagate 7200.7 80 GB HDD, Toshiba 16x DVD-ROM, Sound Blaster Live! 5.1 Digital, Samsung SyncMaster 765MB

A teszt szoftverkörnyezete:

Windows XP Professional SP1 angol
DirectX 9.0b
nForce ForceWare driver 313
ATI Catalyst 3.9
nVidia ForceWare driver 5216
RivaTuner v2.0 RC141
Powerstrip 3.47 build 425

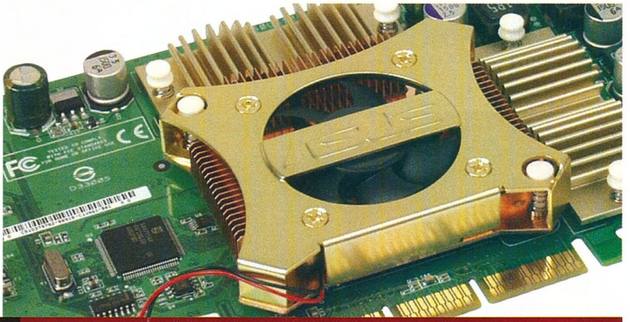
nVidia GeForce FX 5700 Ultra 128 MB

Az emlegetett szamár megérkezett. A szamár kitételt ebben az esetben persze csak tiszteletteljes felhanggal és mindenképpen tréfás jelleggel használjuk, hiszen az nVidia ezen készlete bizony már puszta órajeleivel is tiszteletet ébreszt a középkategóriában. A 3D

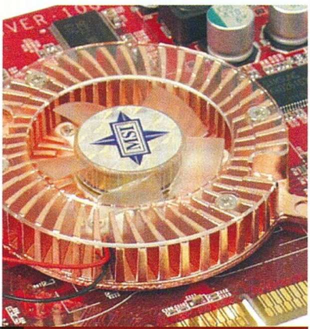


Erős kártya, gyenge kinézet

A teljesítmény sem rossz, de a kárytához adott Half-Life 2 még jobb



Az FX 5600 Ultra hűtése még elfogadható zajszinttel járt



Az FX 5700 Ultra halk hűtője

üzemmódban megnyilvánuló 475 MHz-es magsebesség még önmagában nem különösebb extra, hisz ennél a Radeon 9600XT egy kicsivel még gyorsabban is jár, ám a gyárilag 900 MHz fölött hajtott memória nem piskóta a költséghatékony szegmensben. Architekturálisan az FX 5700 Ultra megegyezik a normál FX 5700-tel, ám az előbbi komplexebb és nagyobb nyákot, illetve kiegészítő tápcsatlakozót használ.
A GeForce FX 5700 Ultra teljesítménye kifejezetten tisztességes, és a magas mag-, illetve memóriaórajelek okán félelem nélkül tolhatjuk az élsimítást is ilyen megoldásra. Persze túlzások nélkül, mert arról azért egy pillanatig sem szabad megfeledkezni, hogy a memóriabusz szélessége továbbra is maradt a középkategóriában általánosnak mondható 128 bit.

Természetesen sok függ attól, hogy milyen áron tudunk beszerezni egy GeForce FX 5700 Ultra szettes kártyát, illetve ennek függvényében őt választjuk-e célzott vásárlásunk során. Egy dolog azonban bizonyos:

> "Az nVidia ismét sikergyanús középkategóriás chipkészlettel állt elő: GeForce FX 5700 Ultra"

ha valakinek a gépében egy ilyen szerkezet dorombol (és persze megtámogatja megfelelő teljesítményű CPU-val és elegendő mennyiségű RAM-mal), az bátran rakhatja akár a Deus Ex: Invisible War, vagy a Half-Life 2, netán a Doom 3 telepítő lemezét az optikai meghajtójába, jól fognak futni a gépén ezek a címek.

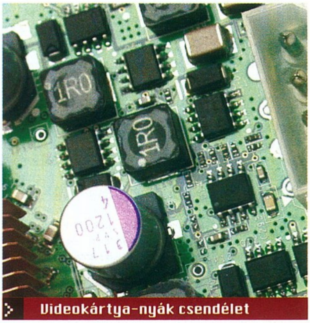
nVidia GeForce FX 5900 XT / FX 5900 SE 128 MB

A bekezdés címébe írt kétféle jelölés ugyanazt a grafikus chipkészletet takarja, kártyagyártó cége válogatja, hogy ki melyiket használja (mi eddig ezeket a jelöléseket láttuk, de nem elképzelhetetlen, hogy a jövőben egyéb néven is szerepel majd ez a szett). A félreértések elkerülése végett tehát van GeForce FX 5900 XT és GeForce FX 5900 SE elnevezés is. Mi eddig csak 128 megás kivitellel találkoztunk, de amennyiben a normál GeForce FX 5900-hoz képest leegyszerűsített nyák kialakítás megengedi, nem lehetetlen 256 megás modellek piacra lépése sem.

Szóval mi is ez az FX 5900 XT/SE? NV35, azaz GeForce 5900 architektúra FX 5900 magórajellel (400 MHz), ám ahhoz képest csökkentett memóriasebességgel (700 MHz az XT/SE esetében, 850 MHz a nomrál FX 5900-nál). A pixel csővezetékek száma és a 256 bites memóriabusz érintetlen maradt, tehát az XT/SE esetében valódi NV35-össel állunk szemben. Aki valamennyire is konyít a videokártyák lelkivilágához, az a fentiekben leírtakból már sejti, hogy az FX 5900 XT/SE-nek igen magas teljesítményt elérő VGA megoldásnak kell lennie. A tipp helyes, a kételkedőket, illetve a videokártyák világában kevésbé járatosakat a mellékelt táblázatokban található mérési eredmények győzhetik meg.

Maradt az esszenciális kérdés: oké a sok kakaó, de mennyivel olcsóbban kapom meg azt az XT-t, SE-t, vagy hogy a pitlibe hívják, mint a normál FX 5900-at? Nos, jó hírünk van: jelentősen olcsóbban. A kevésbé neves gyártóktól származó darabok (mi is egy ilyet teszteltünk az innoVision istállóból) már bruttó 60 ezer forint alatt megvásárolhatóak! Ez az üzlet nagyon jónak tűnik, kaliberében a fentebb említett Radeon 9500 Pro "lopás fényes nappal" sztorira emlékeztet. A miáltalunk tesztelt inno3D modell (128 MB fedélzeti tár) a cikk írásának időpontjában, azaz december közepén bruttó 56 ezer forintért kellette magát kisker szinten, míg a teljes növésű FX 5900-as bátyjáért már 70 rugót kell leszámolni a bolt pénztáránál. A kártyával, a normál FX 5900-asokkal összevetve, egyszerűbb hűtése ellenére semmiféle stabilitási problémánk nem akadt a tesztjeink során, így a konkrét terméket is ajánlani tudjuk, nem csak a chipkészletet általánosságban. Persze aki az utolsó ilyen kártyát megveszi az orrunk elől, arra ráküldjük egyszemélyes végrehajtó kommandónkat, Christ, már csak a miheztartás végett.

gale



Videokártya-nyák csendélet

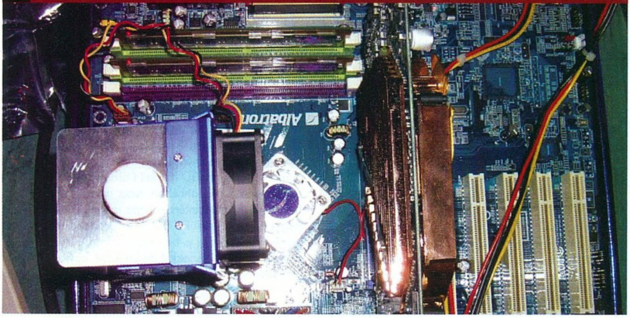
Szintetikus tesztek

	Sapphire Radeon 9600XT 128 MB	Sapphire Radeon 9800SE 128 MB	MSI FX5700-TD128	MSI FX5700 Ultra-TD128	inno3D GeForce FX 5900 XT
Grafikus chipkészlet	ATI Radeon 9600XT	ATI Radeon 9800SE	nVidia GeForce FX 5700	nVidia GeForce FX 5700 Ultra	nVidia GeForce FX 5900
3DMark2001SE build 330					
alapbeállított futás	12 775 3D mark	10 543 3D mark	11 659 3D mark	12 978 3D mark	14 059 3D mark
1024x768x32, 4X AA	9 050 3D mark	6 419 3D mark	7 751 3D mark	8 767 3D mark	11 424 3D mark
1600x1200x32	7 642 3D mark	5 323 3D mark	7 038 3D mark	8 600 3D mark	10 333 3D mark
1600x1200x32, 4X AA	2 980 3D mark	1 609 3D mark	3 584 3D mark	4 869 3D mark	6 645 3D mark
3DMark03 build 340					
alapbeállított futás	3 951 3D mark	2 557 3D mark	2 703 3D mark	3 277 3D mark	4 409 3D mark
1024x768x32, 4X AA, 8X AF	1 816 3D mark	1 048 3D mark	1 273 3D mark	1 583 3D mark	2 096 3D mark
Aquamark 3					
alapbeállított futás	31,3 képkocka/sec	20,6 képkocka/sec	24,4 képkocka/sec	29,0 képkocka/sec	36,4 képkocka/sec
1024x768x32, 4X AA, 8X AF, Very High detail	24,0 képkocka/sec	14,9 képkocka/sec	15,0 képkocka/sec	18,4 képkocka/sec	24,3 képkocka/sec

TELJESÍTMÉNY-ORIENTÁLT ALBATRON ALAPLAPOK TESZTJE

albatronizáció

PX 854 XZ



Amikor egy játékrajongó, a hardverhez kicsit is értő felhasználó agyában megszületik a döntés, hogy "most már bizony új gépet kell építenem ahhoz, hogy jól fussanak a játékok", általában az egyes számú megválaszolandó kérdés, hogy milyen platformon kíván építkezni. Ha alanyunk eldöntötte, hogy Intel vagy AMD, illetve milyen processzorfoglalat, jöhet második lépésként az alaplap kiválasztása. Tesztünkben három Albatron gyártmányú lapot vettünk szemügyre, hogy segítsünk a választásban.

Az Albatron alaplapokat a márka egyik hazai forgalmazójától, a Flash-Comtól kaptunk tesztelésre, közülük kettő a már jól bevált AMD Athlon XP processzorokhoz készült, a harmadik viszont a még alig elérhető Athlon 64-es, 64 bites processzorhoz, mely szintén az AMD hírnevét öregbíti (a VIA K8T800-as chipsetjére épülő K8X800 Pro). Ez a megoldás még nem az átlagos otthoni felhasználók választása lesz, köszönhetően a bele való processzor (A64 3200+) 90-100 ezer forintos árának (bár az utóbbi időben feltűnt a feleannyiba kerülő A64 3000+ – a szerk.). Nekik inkább másik két alanyunk ajánlható, melyek napjaink legnépszerűbb AMD platformjaira épülnek: az nVidia nForce2-es KX18D Pro, valamint a VIA KT600-as alapokon nyugvó KX600 Pro. Mindegyik tesztelt lapnak létezik bőségesebb felszereltséggel rendelkező verziója, melyek nem csupán a hozzájuk csomagolt kiegészítőkben és szoftverekben különböznek, de a rájuk integrált eszközökben is. Például a K8X800 Pro II-n 7.1-es integrált hangkártya található, szemben a nálunk járt példány 6.1-es hangkeltőjével. Ebből is látszik, hogy megéri utánanézni a pontos specifikációknak a gyártó weboldalán, mielőtt elrohanunk vásárolni.

A figyelemfelkeltő dobozokon jól látszik a cég egységes designra való törekvése. A csomagok tartalmát részemről megfelelőnek értékeltem, bár van néhány vetélytárs gyártó, aki bőkezűbb ezen a téren. A felhasznált alapanyagok minősége sehol nem kérdőjelezhető meg, bár ettől még az összkép lehetne negatív.

Nézzük először az újdonságot, az Athlon 64-es lapot, mégiscsak ez számíthat a legnagyobb érdeklődésre, annak ellenére, hogy nem sokan fognak ilyet vásárolni még legalább 3-4 hónapig. Kezdjük a száraz tényekkel: található rajta egy hatcsatornás fedélzeti audiokontroller, egy 10/100-as hálókártya, Serial ATA vezérlő és hat USB 2.0-s kivezetés a kötelező eszközökön felül. A csatlakozók, kondenzátorok elhelyezését jól sikerült megoldaniuk a cég mérnökeinek, csak az AGP foglalat végénél található kondenzátor akadályozhatja egyes esetekben a VGA kártya behelyezését, valamint a floppy csatlakozó került kicsit távol az általam ideálisnak vélttől. Igazából ez egyre kevesebb embert érint, nem egy olyan számítógéppel találkoztam mostanában, amelybe már nem is került bele ez a periféria. Kiemelendő még a hat PCI foglalat – kevés konkurens cégnek van ilyen alaplapja – és az északi híd hűtését végző passzív borda: a zajtalan megoldás mindenképpen pozitívum. A megfelelő lokációba helyezett ATX tápcsatlakozó mellett egy +12V-os, négytűs csatlakozó is felkerült a lapra, amely a CPU stabil feszültségellátásáért felel. Ez a plusz csati eddig csak az Intel Pentium 4 processzoraihoz készült deszkák, illetve néhány kifejezetten tuningra épített AMD-s alaplap kiváltsága volt, de mostantól az összes A64-es lapon is ott fog díszelegni. Összeszerelés, majd bekapcsolás után a BIOS-ba belépve rengeteg, főleg a tuningolók dolgát könnyítő opció fogad. Az egyik fontos lehetőség, hogy a processzor órajelszorzója állítható (igaz, csak lefelé: 4-10x között), elősegítve a minél magasabb FSB elérését. Mind a CPU, mind a memória feszültsége szabályozható: előbbi egészen 1,9 voltig, utóbbi 2,9-ig, mely értékek nem szabnak határt nagyobb mértékű tuning esetén sem. Ezen felül külön hangolható az északi híd, a déli híd, az AGP és a Hyper Transport busz feszültsége, melyek szintén a lehető legmagasabb FSB elérésében segíthetnek. Egy dolgot hiányolhatunk, mégpedig hogy az AGP órajelét nem állíthatjuk be fixre, de ez sajnos az összes VIA chipsettel szerelt alaplap velejárója. A BIOS ezen beállításaival csak saját felelősségre kísérletezzünk, mert könnyen az örök vadászmezőkre küldhetjük alaplapunkat és/vagy processzorunkat! Akkor se nyúljunk olyan beállításhoz, amivel nem vagyunk tisztában, hogy mire való, ha tudjuk, hogy a háttérben vigyáz ránk a Watch Dog Timer funkció. Ez a védelem a rosszul sikerült túlhúzási kísérlet után alapbeállításokkal indítja újra a rendszert.

A tesztelés háttere

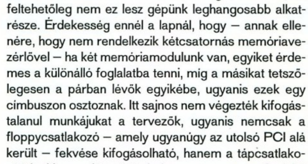
A tesztkonfiguráció a KX600 Pro és KX18D Pro esetén a következő alkatrészeket tartalmazta: AMD Athlon XP 3200+, 2x256 Mbyte-os Geil PC3200 DDR SDRAM, nVidia GeForce FX 5900 VGA, Aero Cool hűtő, Superflower tápegység, Maxtor merevlemez. A K8X800 teszteléséhez 3200+ jelölésű AMD Athlon 64 processzort és a fent említett perifériákat használtam.

Következő páciensünk a VIA KT600-as szívvel megáldott lap, amely a legszegényesebb kivitelben került a kezeim közé, de így is minden nélkülözhetetlen kiegészítőt tartalmazott. Itt a kézikönyvet emelném ki, amely mindhárom lapnál bőséges információval lát el minket. A 10/100-as integrált hálókártya ma már szinte alapkövetelmény, és valószínűleg ez a tendencia hamarosan a hangkártyák eladási adataiban is meg fog mutatkozni, hála az egyre jobb integrált megoldásoknak. Tesztalanyunkon egy Realtek AC'97 audiokodek (ALC650-es, szemben a K8T800 ALC655-ösével) felel a hatcsatornás hangzásért és nem is végzi rosszul a munkáját – bár az igazán vájt fülűek erről biztosan másképpen vélekednének. Ha már a hallószerveinknél tartunk, most kell megemlítenem, hogy itt már ventilátort is tettek az északi híd hűtését végző bordára, de feltehetőleg nem ez lesz gépünk leghangosabb alkatrésze. Érdekesség ennél a lapnál, hogy – annak ellenére, hogy nem rendelkezik kétcsatornás memóriavezérlővel – ha két memóriamodulunk van, egyiket érdemes a különálló foglalatba tenni, míg a másikat tetszőlegesen a párban lévők egyikébe, ugyanis ezek egy cimbuszon osztoznak. Itt sajnos nem végezték kifogástalanul munkájukat a tervezők, ugyanis nemcsak a floppycsatlakozó – amely ugyanúgy az utolsó PCI alá került – fekvése kifogásolható, hanem a tápcsatlakozóé is, hiszen elég zűrös helyre, a processzorfoglalat alá került. Az elhelyezés megnehezíti a kábel megfelelő elvezetését nagy méretű processzorhűtő esetén, sőt, a légáramlásra sincs jótékony hatással. Sem ezen, sem a másik Socket 462-es alaplapon nem található meg a négytűs, +12V-os csatlakozó, mely az alapértékeken történő használatnál semmi hátrányt nem jelent, de a tuningot hátráltathatja. A BIOS beállítások itt is rengeteg lehetőséget adnak a kezünkbe, úgymint: CPU szorzó és FSB állítása, memória aránya az FSB-hez viszonyítva, valamint emelhetjük-csökkenthetjük a processzor, a memória és az AGP feszültségét.

Utolsó vendégünk az nForce2-es deszka – ezzel a chipsettel szerelt lapok jelenleg a legelterjedtebbek AMD-s körökben, köszönhetően a meggyőző összképnek, amely jellemzi őket. Felépítése kevés kívánni-

A cikkhez kapcsolódó weboldalak:

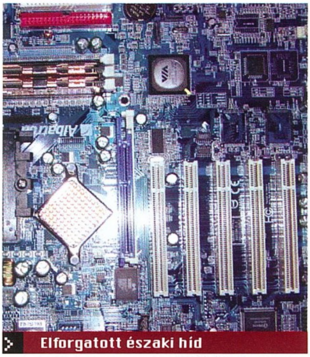
Albatron K8X800 Pro: www.albatron.com.tw/english/it/mb/specification.asp?proid=92
Albatron KX18D Pro: www.albatron.com.tw/english/it/mb/specification.asp?proid=72
Albatron KX600 Pro: http://www.albatron.com.tw/english/it/mb/specification.asp?proid=65
VIA K8T800 chipkészlet: http://www.viatech.com/en/k8-series/k8t800.jsp
VIA KT600 chipkészlet: http://www.viatech.com/en/k7-series/kt600.jsp
nVidia nForce2 Ultra 400: www.nvidia.com/page/nforce.html



Figyelemreméltó méretű hűtő

Termék	Albatron KX600 Pro	Albatron KX18D Pro	Albatron K8X800
Alaplapi chipkészlet	VIA KT600	nForce2 Ultra 400	VIA K8T800
Mérési eredmények			
3DMark 2001 SE default futás	14 886 3D mark	15 592 3D mark	18 093 3D mark
3Dmar03 patch 340 default futás	4 672 3D mark	5 510 3D mark	5 614 3D mark
PCMark04 System Test Suite futás	3 808 pont	3 794 pont	4 054 pont
AIDA Win32 sebességmérés			
Memória olvasás	2 637 MB/sec	2 800 MB/sec	3 058 MB/sec
Memória írás	878 MB/sec	1 102 MB/sec	1 121 MB/sec
Aquamark 3 default futás	38,4 képkocka/sec	38,8 képkocka/sec	39,5 képkocka/sec
Sandra 2004 Standard			
CPU Arithmetic Benchmark - Dhrystone	8 348 MIPS	8 335 MIPS	8 328 MIPS
Whetstone	3 450 MFLOPS	3 438 MFLOPS	3 146 MFLOPS
CPU Multi-Media Benchmark - integer	20 123 utasítás/sec	20 020 utasítás/sec	14 878 utasítás/sec
lebegőpontos	20 642 utasítás/sec	20 557 utasítás/sec	19 646 utasítás/sec
Memory Bandwidth Benchmark - ALU	2 713 MB/sec	2 832 MB/sec	3 023 MB/sec
FPU	2 521 MB/sec	2 659 MB/sec	3 026 MB/sec
SPECviewperf 7.1			
3dsmax-02	11,7 képkocka/sec	13,1 képkocka/sec	13,4 képkocka/sec
drv-09	51,3 képkocka/sec	54,5 képkocka/sec	41,1 képkocka/sec
dx-08	68,5 képkocka/sec	59,4 képkocka/sec	49,0 képkocka/sec
light-06	14,3 képkocka/sec	14,7 képkocka/sec	15,0 képkocka/sec
proe-02	12,2 képkocka/sec	13,8 képkocka/sec	13,6 képkocka/sec
ugs-03	7,8 képkocka/sec	6,8 képkocka/sec	8,0 képkocka/sec
*SuperPI 1M számolás **	50 sec	47 sec	43 sec
*Winrar 3.20 tömörítés **	132 sec	124 sec	79 sec

* az alcsonyabb érték a jobb


Elforgatott északi híd

Albatron perspektíva

A tesztben szereplő három Albatron alaplapot a Flash-Com (407-1500, www.flash.hu) bocsátotta a rendelkezésünkre.

valót hagy maga után, itt is a tápcsatlakozó elhelyezése kifogásolható, de a floppy-csatlakozó jó helyre, az IDE csatlakozók mellé került. Az alaplap északi hídján van a legerősebb hűtés, felkészítve a terméket a keményebb igénybevételre, amit a kalandvágyó tulajdonos biztosíthat számára, de szerencsére a hanggal itt sincs baj. Ez a chipset kétcsatornás memóriavezérlővel bír, bár ezt sajnos minimális mértékben használják ki a hozzávaló AMD processzorok (ki nem használható sávszélesség jelenik meg – a szerk.). Figyelmeztetnék mindenkit, hogy az nForce2-es lapkakészlet nagyon kényes a memória típusára, érdemes még a boltban kipróbálni, hogy teljesen kompatibilisek-e egymással az általunk választott alkatrészek. Az alaplapi hálókártya itt is 10/100 Mbit/sec-os és a hangkártya típusa megegyezik a KX600-aséval, amelyről pár sorral feljebb esett szó. A BIOS-ban rejlő lehetőségek minden igényt kielégítenek, feltehetőleg senki sem fog csalódni. Állíthatjuk processzorunk szorzóját és feszültségét, memóriánk feszültségét és időzítéseit (ezt természetesen a másik két lapnál is megtehetjük). Végre tényleg csak RAM moduljaink, és az északi híd teherbíró képessége szab határt az FSB emelésnek, hála a fixálható AGP órajelnek. Természetesen állíthatjuk az AGP és az északi híd feszültségét is, ha arra van szükségünk.

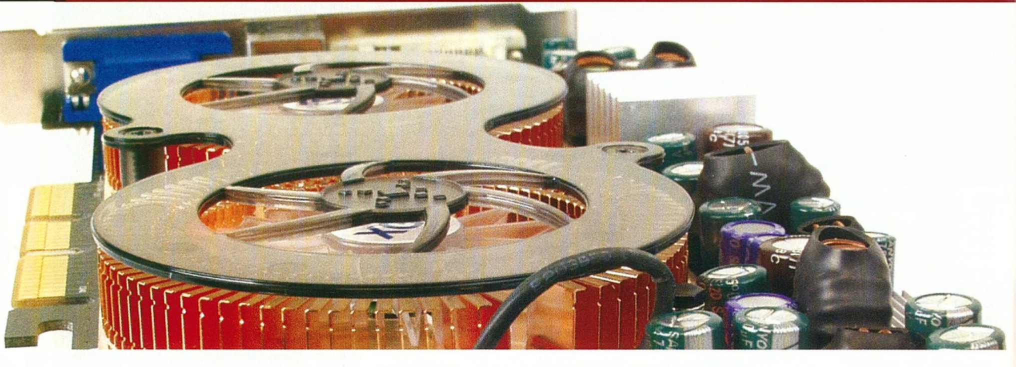
Az első, amit a teszteredményekből leszűrtem, hogy otthoni felhasználásra jelenleg nincs értelme Athlon 64-es konfigurációt venni. Ennek több oka is van. Az egyik, hogy nincs olyan operációs rendszer, illetve program, amely kihasználná a processzorban rejlő lehetőségeket, a másik, hogy a jelenleg kapható chipkészleteknek (VIA K8T800 és nVidia nForce3) van még hova fejlődnie. A két Socket A-s lap viszont egyaránt kiforrott lapkakészlettel bír, és ennek megfelelően hasítanak, nincsen olyan alkalmazás, vagy játék, amely kifogna rajtuk (természetesen megfelelő mennyiségű RAM, erős videokártya és gyors proceszszor meglétét feltételezve a rendszerben). A tuninghoz annyit tennék hozzá, hogy azokon a lapokon, ahol nem fixálható az a bizonyos AGP órajel, nem érdemes 200 MHz-es FSB-nél nagyobb értéket beállítani, ugyanis ekkor a PCI eszközök túlságosan magas, hosszútávon mindenképpen káros órajelen üzemelnének.

A teljesítményközpontú konfigurációt építőknek egyelőre a két Socket 462-es megoldást tudom ajánlani, de ezen ajánlást főleg az árcédula alapvonala mentén teszem. Az Athlon 64 procik egyelőre nem tartoznak az olcsó kategóriába, de várhatóan a hónapok teltével az ilyen alapú rendszerek is egyre megfizethetőbbé válnak A két Socket A-s lap közül, ha az eredményeket nézzük, általában az nForce2-es KX18D Pro szerepel jobban, de olykor a KX600 Pro is megmutatja, őt sem tervezték hiába.

jordan6

> CLUB3D XGI VOLARI DUO V8 ULTRA
egy merész álom első lépése

> Az XGI Volari Duo V8 Ultrán mindenből kettő van



Az utóbbi években, ha valaki nagy teljesítmény leadására képes desktop PC-s 3D grafikus gyorsítót akart vásárolni, akkor két cég termékeivel kiszerelt videokártyák közül választhatott: ATI, vagy nVidia chipes megoldást kellett hazavinnie a boltból. A nemrég alakult XGI munkatársai azonban a fejükbe vették, hogy változtatnak ezen a helyzeten. Idealista álmodozók ezek az emberek, vagy pedig mindenre elszánt harcosok?

A cég: XGI

A tajvani illetőségű, taipei székhelyű XGI 2003 májusában alakult meg, ennek ellenére a vezetőség nagyra törő tervei alapján már 2007-re domináns piaci szerepet kíván elérni. Ebben nem kis szerepet szánnak a nemrég piacra léptetett Volari 3D grafikus gyorsító családnak, amelynek hardveres és szoftveres kifejlesztésében közel háromszáz szakember vett részt. Ezen munkatársak jó része nem számít kezdőnek a szakmában, ugyanis többségük a SiS-nek a Xabre grafikus magokat tervező részlegéből, illetve a Tridentből érkezett, amely szintén közismertségnek (bár az utóbbi időben elismertségnek már nem) örvendő cég ezen a téren.

A termék: Club3D Volari Duo V8 Ultra 256 MB

Mivel elképzeléseink szerint gyakorlati teszteken belül mutatjuk majd be az XGI Volari termékcsalád többi tagját, ezért részleteikben és specifikációikban akkor foglalkozunk majd velük (V3, V5/Ultra, V8/Ultra). Jelen cikkünk tárgyát a Volari zászlóshajója, a Volari Duo V8 Ultra bemutatása képezi.

A gyakorlati tesztek elvégzéséhez szükséges kártya az XGI egyik korai kártyagyártó partnerének, a Club3D-nek a gyártmánya, melyhez a márka hazai forgalmazójának közreműködésével jutottunk.

Maga a termék a Club3D design arculatba tartozó, ízlésesen kivitelezett, nagyméretű dobozban érkezett. Amíg az nVidia chipes termékek kísérőszíne a Club3D-s dobozokon a világoszöld, az ATI chipeseké pedig a piros, addig az XGI-os megoldások színe a sötétkék lett. A dobozra egyébiránt a gyártó megszámlálhatatlanul sok XGI és Volari Duo matricát ragasztott, így senkinek sem lehet kétsége, mit rejt a pakk.

A doboz kinyitását követően szemünkbe ötlik minden idők talán legdögösebben kinéző desktop 3D gyorsítója. A hatalmas, teljes hosszúságú, fekete nyákot bíró, vörösréz színű hűtéssel operáló, két ventilátorral és kiegészítő tápcsatlakozóval arisztokratikusan tüntető kártyára pillantva azonnal a profi szó jut az ember eszébe. A kérdés pedig az volt, hogy hasít-e annyira a kártya, mint ahogy azt a kinézete sugallja.

A Volari Duo V8 Ultra kártya nevében a Duo kitétel arra utal, hogy a kártya nevében szintén becsülettel feltüntetett V8 Ultra grafikus chipből kettő is dolgozik tandemben ezen a terméken, 256 MB memória társaságában, melyből egyenként 128 MB-ot ér el a két chip. A GPU-khoz hasonlóan robusztus hűtésű, DDR2 szabványú memóriachipek 128 bites buszon kapcsolódnak a V8 Ultrákhoz – feltehetőleg a 256 bites busz használata túlságosan komplex lett volna egy már amúgy is bonyolult kialakításhoz. Külön említést érdemelnek a kártyán nagy számban megtalálható kondenzátorok, illetve a feszültség-stabilizátorokon helyet kapó nagyméretű hűtőbordák.

A Volari Duo V8 Ultra áramellátásában két kiegészítő tápcsatlakozó is részt vesz, amit kissé furcsának találtunk. Persze ezen a kártyán szinte mindenből kettő van, miért a kiegészítő tápcsatlakozó lenne a kivétel? A gyártó egyébiránt 400 W-os tápot ajánl eme termékéhez, ám a forgalmazó és saját tapasztalatunk alapján egy márkás (tehát a névleges feszültségét a gyakorlatban is leadó) 300 W-os egység elég a Duo V8 Ultra meghajtásához, amennyiben nincsen egyéb, átlagon felül zabáló alkatrész a konfigurációban. Ennek ellenére mi is legalább 350 W-os, márkás tápot ajánlunk e mellé a nagyranőtt kártya mellé.

A rengeteg benyelt áramnak, és a két hűtőventilátornak persze következményei vannak: teljes terhelés mellett meglehetősen zajos a kártya, és sok hőt ad le. Ennek kiküszöbölésére a termékcsalád meghajtó szoftverében beállíthatunk terhelés/ventilátorsebesség monitorozást, amely főleg a 2D-ben történő munkavégzés esetén teszi jóval halkabbá a Duot.

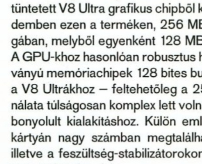
A Club3D gyártotta Volari Duo V8 Ultrán a szokásosnak számító egy VGA és egy DVI kimeneten felül, a termék vásárlói kapnak egy VIVO (Video In/Video nálásához a cég mellékeli a kártyához a PowerDirector Pro 2.0 ME szoftvert, illetve a szükséges kiegészítő kábeleket. Ami a további szoftver köritést illeti, az sajnos eléggé szegényes: a fent említett PowerDirectoron kívül egy WinDVD 4, és egy 3D-s desktop alkalmazás. Biztosan nem ártott volna a Volari márka imázsának, ha egy ütősebb játékprogramot is mellékelnek a széria drágább kártyái mellé. Ez a szoftverkörítés persze nem az XGI, hanem a Club3D döntése volt, ám az általunk tesztelt kártya bruttó 120 ezer forintos árába azért a jövőben beleférhetne egy Morrowind, vagy valami hasonló. Hahó, olvas minket valaki a Club3D-től?

A Volari Duo V8 Ultra lelkivilága és drivere

Az általunk tesztelt kártyán – amely minden jel szerint retail (azaz végleges) kivitel volt – a V8 Ultra magok 328 MHz-en ketyegtek, a memóriachipek pedig effektíve 900 MHz-en jártak (450 MHz DDR). Ez utóbbi adat, kombinálva a 128 bites memóriabusz tényével 14,4 GB/sec-os memória-sávszélességet jelent mindkét V8 Ultra chip felé. Összehasonlításképpen az nVidia GeForce FX 5700 Ultra grafikus chipkészlet memória-sávszélessége is 14,4 GB/sec, igaz, ott egy processzor van jelen. A két processzor persze nem azt jelenti, hogy a Volari Duo V8 Ultra megoldás sávszélessége 2x14,4, azaz 28,8 GB/sec lenne.

A V8 Ultra nyolc pixel futószalaggal bír, ennek értelmében a Duo megoldás összesen tizenhattal. Míg a vertex shaderek (2.0 verziójú) összlétszáma négy, addig a pixel shader egységek (szintén 2.0 szabványú) összesen nyolcan vannak jelen a Volari Duo V8 Ultrában. A fenti specifikációknak megfelelően a Club3D ezen kártyája hardverből teljes mértékben DirectX 9.0 kompatibilis, mely kompatibilitást a gyakorlatban is meggyőzően bizonyította a termék, tesztprogramjaink futtatása során.

Ezen utolsó mondattal meg is érkeztünk a Volarik meghajtó szoftveréhez, melynek elnevezése: Reactor, és jelenleg (azaz ezen cikk írásának időpontjában:



> A teszt során használt Club3D Volari Duo V8 Ultra 256 MB videókártyát a Pulsar Hungary Kft. (219-0395, www.pulsar.hu) bocsátotta rendelkezésünkre.

Valós játék alapú tesztek	Club3D Volari Duo V8 Ultra 256 MB VIVO
Grafikus chipkészlet	XGI Volari Duo V8 Ultra
Halo v1.02 timedemo -nosound -use20	
1024x768, High Quality	20,2 képkocka/sec
1600x1200, High Quality	10,6 képkocka/sec
Unreal Tournament 2003 demo build 2206 HardOCP timedemo v2.1 D3D dmantalus	
1024x768, High Quality	185,5 képkocka/sec
1024x768, High Quality, 4X AA, 4X AF	11,9 képkocka/sec
1600x1200, High Quality	98,3 képkocka/sec
Wolfenstein Enemy Territory 2.55 battery timedemo	
1024x768, High Quality	30,5 képkocka/sec
1600x1200, High Quality	19,4 képkocka/sec
Gun Metal Benchmark 2	
Benchmark 1	17,9 képkocka/sec
Benchmark 2	23,9 képkocka/sec
Firestarter demo benchmark - 1024x768x32, Industrial2, Fast benchmark	86,3 képkocka/sec

98/ME változat létezik belőle). A Reactor igen sokféle szolgáltatást nyújt, a fentebb említett erőforrás-menedzsmenten felül beépített tuningfelülettel bír, és videó, színkorrekciós, illetve 3D szolgáltatások beállítását is támogatja – ezzel együtt használhatósága, funkcióinak száma és letisztultsága egyelőre nem vetekedhet az ATI és az nVidia hasonló megoldásaival. Persze ez utóbbi cégek nem is az 1.0-ás drivereiknél tartanak. Ami a fentebb említett tuningtámogatást illeti, mi ebbe, azaz a kártya túlhajtásába nem merültünk bele, ugyanis nem biztunk meg eléggé a teszthez használt – igaz, márkás – 300 W-os tápegységünkben, hogy az a tuning során jelentkező plusz áramfelvétellel is megfelelő szinten elboldogul.
Ami viszont feltétlenül a Reactor, illetve az XGI szoftvermérnökeinek a javára irandó, hogy már ez az 1.0-ás driver (legalábbis Windows XP Professional alatt) is teljes mértékben stabilnak és kompatibilisnek bizonyult. A kártya tesztje során egyetlen alkalommal sem futottunk bele fagyásba, illetve tesztprogramjaink végrehajtásakor sem mutatkozott különösebb vizuális anomália, talán az egy szem Halo timedemot leszámítva. Ebben a megméretettetésben valami durván félrecsúszott a kép filterezésében, mert az 1024x768-as képfelbontás mellett úgy nézett ki a játék, mintha 512x384-ben futtattuk volna. Ez a szépséghiba azonban – főleg a korábbi Xabre-féle driverek pocsék voltának ismeretében – nem is árt ahhoz, hogy a Reactort ne lehessen meggyanúsítani a "túl szép, hogy igaz legyen" kitétellel.

A Volari Duo V8 Ultra teljesítménye

A Duo V8 Ultra 3D-s teljesítmény szempontjából kifejezetten vegyes impressziókat hagyott bennünk. Kezdjük ott, hogy a kártya maximálisan csak négymintás teljes képernyős élsimítást (antialiasing), illetve szintén négyszeres mintavételezésű anizotropikus filterezést támogat. Nos, ez mindkét eljárásnál hátrányt jelent a vetélytársak szempontjából, mert ők már a nyolcmintás élsimításnál (nVidia) és a 16x-os mintavételezésű anizó filterezésnél tartanak (ATI) a legújabb termékeik, illetve drivereik esetében. Ebből egyértelműen kiviláglik, hogy a Volari V8 Ultra (valószínűleg egyben a többi Volari chip) esetében a tervezőmérnökök takarékoskodtak a tranzisztorszámmal, amikor az élsimító egységnél jártak. Valószínű, hogy az AA egység viszonylag alacsony prioritással szerepelt a design tervekben.
Ez még nem is lenne olyan nagy probléma, hisz négymintás élsimítással már egész szép vizuális előrelépés valósítható meg egy recés grafikájú játék esetében. Ám a Volari Duo V8 Ultra a jelenlegi V1.0 driverekkel bizony drasztikus teljesítménycsökkenést szenved el, amennyiben bekapcsoljuk az élsimítást és az anizotropikus filterezést egy tesztprogramban vagy játékban (lásd a mellékelt táblázatokat). Mivel a tesztprogramok egy része egyáltalán nem (pl. 3DMark2001SE, 3DMark03) vagy helytelenül (Gunmetal) ismerte fel a Volari Duo V8 Ultra élsimítási szolgáltatását, ezért elképzelhető, hogy ezen a téren a driverek fejlesztésével és optimalizálásával kifejezetten komoly előrelépés valósítható meg.
Ami a másik oldalt illeti, a DirectX 9-es funkciókat erőteljesen használó szintetikus tesztprogramokban (Aquamark 3, 3DMark03) – persze az élsimítás bekapcsolása nélkül – a Club3D kártyája még a nem sokkal korábban ugyanabban a tesztágyban mért nVidia GeForce FX 5900 128 MB eredményeit is túlszárnyalta, igaz, nem sokkal. Ebben persze szerepet játszhat némi CPU limitáltság is, hisz tesztágyunkban egy, általánosságban véve erősnek számító processzor (AMD Athlon XP 3000+) dolgozott, ám a felső kategóriás videokártyák teljes mértékű kihajtásához bizony olykor extrém erős, illetve kifejezetten magas órajelű CPU igényeltetik. Az előzőekben elmondottakból következik, hogy aki ilyen, illetve ilyen grafikus chipkészlettel bíró videokártyát kíván beszerezni, az Athlon64 vagy legalább 2,8 GHz órajelű Pentium 4 processzorral támogassa meg, hogy legyen elég tere a teljesítménye leadásához ennek az AGP 8X csatolófelületen kommunikáló monstrumnak.
Ami a DirectX 81, illetve az OpenGL 1.x funkciókat erősen használó alkalmazásokat illeti, ott a Volari Duo V8 Ultra közepes, vagy annál kicsit jobb eredményeket ér el, ám feltehetően ezen a téren is fejlődés várható a driverek evolúciójával párhuzamosan. A legnagyobbrészt DirectX 7 funkciókkal operáló Unreal Tournament 2003 mérésekben a Duo V8 Ultrának ismét sikerült a GeForce FX 5900 fölé kerekednie (az nVidia GeForce FX 5900 mérések laptársunk, a CHIP egyik VGA kártya tesztjéhez készültek, ám ugyanazon a tesztkonfiguráción, mint amelyen ezt az XGI chipes kártyát is mértük, ebből a forrásból merítettük az összehasonlító adatainkat).

Szintetikus tesztek	Club3D Volari Duo V8 Ultra 256 MB VIVO
Grafikus chipkészlet	XGI Volari Duo V8 Ultra
3DMark2001SE build 330	
alapbeállított futás	13 141 3D mark
1024x768x32, 4X AA	5 103 3D mark
1600x1200x32	9 505 3D mark
1600x1200x32, 4X AA	2 266 3D mark
3DMark03 build 340	
alapbeállított futás	4 534 3D mark
1024x768x32, 4X AA, 4X AF	1 635 3D mark
Aqumark 3 - alapbeállított futás	38,0 képkocka/sec
Codecreatures Benchmark Pro v1.0 - official run	1 948 pont

A teszthez használt tesztkonfiguráció főbb paraméterei:

Abit NF7-S v1.2 alaplap, AMD Athlon XP 3000+ processzor, 512 MB DDR SDRAM, 80 GB 7200 rpm Seagate HDD, Toshiba 16x DVD-ROM, Sound Blaster Live! 51 Digital, Samsung SyncMaster 765MB
Windows XP Professional SP1 angol, DirectX 9.0b, nVidia nForce ForceWare 313

Összegzés

Az XGI Volari Duo V8 Ultrában a teljesítménybeli potenciál láthatólag megvan amellett, hogy a duál-GPU-s kiépítés mindig is extra vonzerőt jelentett a videokártyák piacán. Olvasóinknak azonban egyelőre kivárást javasolunk, várakozást mindaddig, amig kijönnek a stabilitás és kompatibilitás mellett a minden téren megnyilvánuló teljesítményt preferáló driverek az XGI Volari családjához. A közbeeső időben pedig a fent tesztelt modellt csak a vastag pénztárcával megáldott, kifejezetten kísérletező kedvű, esetleg kifejezetten extravagáns konfigurációt építő olvasóinknak tudjuk ajánlani.

gale

MOBIL JÁTÉKSZENVEDÉLY

játéktapasztalatok egy notebookkal

Erős kocsi, erős notebook

Az első notebookok teljesítménye még nem tette lehetővé, hogy gazdáik játékra használják őket, kivéve talán a szöveges kalandjátékokat és a karakteres (ASCII) grafikát használó RPG-ket. Mivel ezeknek a gépeknek a teljesítménye sokáig elmaradt asztali társaikéitól, az általános vélekedés szerint nem játékra termettek – és tény, hogy a felhasználók döntő többsége nem is erre veszi őket. Mindazonáltal a kép az utóbbi néhány évben kezd megváltozni, mivel a hordozható gépek teljesítménye egyre inkább megközelíti az asztaliakét.

Nyilván figyelembe kell venni azt a faktort, hogy amennyiben asztali gépünket kevésbé helyigényes noteszgéppel akarjuk kiváltani, és teljesítményben sem adjuk alább, az asztali gép árának minimum háromnégyszeresét kell kifizetnünk. Persze ezért a pénzért – hála elsősorban a VGA kártyák gyártóinak – már olyan gépeket kaphatunk, amiken a tavalyi karácsony slágerjátékai sem fognak ki. Ezt bizonyítandó tesztünkben két hordozható gépre telepítettünk néhány játékot és néztük meg őket működés közben.

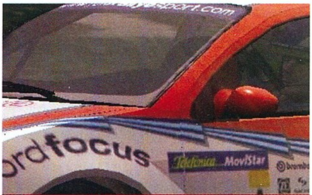
Az első gép a piacon kapható maximális felszereltséget megközelítő Gericom Blockbuster Radeon notebook, melynek Intel Pentium 4 2,66 GHz processzorral, 512 MB rendszermemória-kapacitású és 60 GB-os merevlemezzel felszerelt változatát próbáltuk ki. Ami a játékok számára talán legfontosabb (a CPU mellett): a gépben ATI Radeon Mobility 9600-as, 128 MB fedélzeti memóriás VGA vezérlő dolgozik. A teszt másik versenyzője szintén Gericom gyártmány, amely a robusztus képzeteket keltő Hummer fantázianévre hallgat – ez egyben formavilágát is körülírja, ugyanis kissé szögletesre sikeredett –, teljesítménye viszont kiváló. Ebben is 2,66 GHz-es Pentium 4 CPU ketyeg, 512 MB RAM-mal, és az előbb már említett HDD-vel kiegészülve. A lényegi különbség, hogy a Hummerben nVidia FX Go 5600/128 MB-os VGA kártya segít nekünk abban, hogy akadozásmentesen vezethessük hősünket aktuális világmegmentési akciójában, miközben halomra lövi az őt akadályozni próbáló hitványokat. Ezek a gépek egy-két hónappal jelen cikk elkészülte előtt kerültek a magyarországi piacra, ezzel magyarázható meglehetősen erős hardverkiépítésük. A kijelző mérete mindkét esetben 15 hüvelyk, a Hummer maximális felbontása 1024*768 képpont, Blockbusteré pedig 1400*1050 pixel. Szerencsére nem kell tartani attól, hogy a téli hidegben lefagyna a kezünk játék közben, mert a gépek által termelt meleg levegő az egeret tartó kezünkre ömlik. Egerünket rakhatjuk USB vagy PS/2-es csatlakozóra, de vigyáznunk kell, mert mindkét gépen csak egy PS/2-es port található, és ha billentyűzetet is szeretnénk csatlakoztatni, már nem lesz rá lehetőségünk. USB portból a Hummeren találunk gazdagon, Blockbuster barátunkon viszont csak kettő akad.

A tesztben szereplő két Gericom notebookot az Acomp (339-5647, www.acomp.hu) bocsátotta rendelkezésünkre.

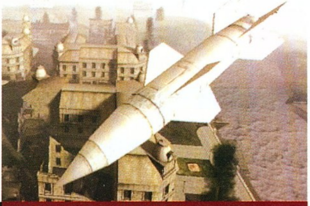
A tesztelés alatt mindkét gépen Windows XP Professional volt, DirectX 9-cel párosítva. Megpróbáltunk minél többféle játékot kipróbálni: rallyt, stratégiai és FPS címeket egyaránt, ezekből is inkább a jelenleg kapható újabbakat, de előkotortunk néhány régebbi nagyágyút is. Mindegyik játékot 1024*768-as felbontásban futtattuk, lehetőleg minél nagyobb részletességű grafika mellett. A legismertebb tesztprogramokkal kezdtük a gépek izzasztását. Míg a 3DMark2001 SE-ben a Blockbuster jóval a Hummer alatt teljesített, addig a 3DMark03-ban szoros volt a befutó, Aquamarkban pedig már nagy különbséggel győzött. Játékok esetében is vegyes volt a kép. A Call of Duty a Hummeren kiválón futott 1024*768-as felbontásban, stabilan tartotta a 30 fps-t. Gyönyörű színeket láthattunk, kicsit bele is feledkeztünk a játékba. Akadást még akkor sem tapasztaltunk, ha több helyről lőttek minket golyószóróval és géppuskával. A Blockbusteren néha kicsit beszaggatott a játék, de nem volt nagyon vészes. A Battlefield 1942 is egy hajszállal jobban muzsikált az nVidia videokártyával szerelt gépen, az ATI-s megoldáson néha bizony itt is beszaggatott olykor-olykor. Néhány régebbi játékkal is kipróbáltuk a gépeket. A Freelancer nevű űrhajószimulátor csodásan futott, a fények és robbanások szépen mutattak a kijelzőn, emellett a

McRae a cél felé dönget

Battlefield 1942: notebookok a digitális harctéren



Száguldó noteszgépek



Atomerős notebookok

játék tempósan és döccenésmentesen rakta ki a tesztgépeken a képkockákat. Következett a Colin McRae Rally 3. Az autón szépen tükröződött a fák árnyéka, a felvert por látható volt a karosszérián is. A kép mindössze akkor akadozott kicsit, amikor erdőbe értünk, de itt is inkább csak a Blockbusteren. A fények és az égbolt élethűen jelentek meg. Két stratégiai játékot is kipróbáltunk, de ezekről előzetesen nem gondoltuk, hogy képesek kifogni a gépeken. Nem is csalódtunk. A Shogun: Total Wartól azt vártuk, hogy a csatajelenetekben teheti próbára a notebookok képességeit, de az 5-600 apró figura tökéletesen mozgott a csatamezőn. Némi programhiba jelentkezett a Hummeren, mert a tereptárgyakat néha csak nagy fekete kockának mutatta. A Dungeon Keeper 2-nél nem volt semmiféle bug, a Hummer hozta a stabil 60 fps-t, a Blockbuster néha lecsúszott 52-55-re. Ez természetesen emberi szem számára láthatatlan különbség... A játék amúgy maximálisan 800*600-as felbontást engedélyezett. Végére maradt két friss játék, az egyik az autóverseny szerelmeseinek jelenlegi nagy kedvence, a Need for Speed: Underground. A magával ragadó grafika és hangulat mindkét gépen tökéletesen érezhető volt. Csodás volt, ahogy az autó cikázott a városi fények között, visszatükrözve azokat. Mindkét gép megbirkózott az 1024*768-as felbontással és a maximális grafikai beállításokkal. 30 fps alá egyik gépen se ment a játék. Igazából nem látszott különbség a két videokártya teljesítménye között. Ezért dicséret illeti a tesztgépek mellett a játék grafikus motorját is, amelynek az optimalizálására a készítők feltehetőleg igen sok időt áldoztak. Legvégére maradt egy focis játék, a Pro Evolution Football. A gépek itt sem okoztak csalódást, hiba nélkül futtatták ezt a programot, a nézők és játékosok egyaránt jól mutattak és bizony őrjöngtek egy-egy gól után.

Mint azt az eddigiekből megtudhattátok, mi nagyon meg voltunk elégedve a gépek teljesítményével. Várakozásainkon felül teljesítettek, bár a régebbi játékokkal kapcsolatban túl sok félelmünk nem volt. Én személy szerint leginkább a Need for Speed család legújabb tagjának tesztjétől tartottam, de kellemesen kellett csalódnom. Nem lehetett észrevenni különbséget egy hasonló sebességű, ám erősebb videokártyával bíró asztali gép (Pentium 4 2,4 GHz, 768 MB RAM, GeForce4 Ti4200) és a noteszgépek között!

A fentiekben elhangzottak ellenére azonban egyelőre több ok miatt is élvezetesebb asztali gépen játszani, főleg ha fanatikus játékosok vagyunk. Ilyen ok például a képernyőméret. Notebookon egyelőre a 15 collos kijelző a legelterjedtebb, bár van már 16-os és 17-es is, de az ilyen megjelenítővel kiszerelt modellek igen ritkák és az áruk is meglehetősen borsos. A kijelzők látószöge is hagy még kívánnivalót maga után, igaz, a játékokat legtöbbször szemből nézve játsszuk. Bár nekem az otthoni 17 collos monitor teljesen megfelelő, vannak olyan emberek, akiknek szent meggyőződésük, hogy legalább 19-es vagy még inkább 21 colos monitoron élvezetes csak igazán a játék (ezt a meggyőződést leginkább vastag pénztárcával lehet kellőképpen alátámasztani – a szerk.). Noha ezen igények notebook-téren egy ideig még nem lesznek kielégítve,

Ezek a noteszgépek a keményebb bevetéseket is bírták

idővel biztos lesznek ilyen gépek, kérdés, hogy nagy méretük mennyire megy a hordozhatóság rovására. A másik, amit a hordozható gépeken még nem, vagy csak nagyon elvétve sikerül jól megoldani, az a hangszórók problémája. Sajnálatos módon, ha a felhasználó azt szeretné, hogy a játék közben tökéletes hanghatásokat halljon, egyelőre még be kell érnie egy külső, aktív hangfalszettel, vagy egy jobb fülhallgatóval, mivel a notebookok belső hangszórója általában nem a legtökéletesebb.

A fent említett apróbb hiányosságok ellenére az utóbbi időben személyes tapasztalataink is azt mutatják,

"Ma már elérhető közelségbe került a közel tökéletes játékélmény notebookon is"

hogy megnőtt azok száma, akik nem csak a munkájukat szeretnék hordozható gépeiken elvégezni, hanem asztali gépüket is szeretnék kiváltani vele. Nekik adnánk néhány megszívlelendő tanácsot a vásárláshoz:

- Jól gondolják meg, mire szeretnék használni, milyen programok futtatására kell nekik a gép, mert bizony az igények idővel változnak. Egy alapgép valószínűleg nem bővíthető annyira a jövőben, hogy a 3D-s programok (értsd: játékok) megfelelő sebességgel fussanak rajta.
- Nem minden esetben érdemes 1400*1050 képpontos kijelzős gépet venni, mert a legtöbb programot, így a játékokat is maximum 1024*768-ban lehet megfelelő sebességgel futtatni, kivételek ez alól a profi rajzoló és tervezőprogramok. Ezekhez mindenképpen érdemes megvenni a nagyobb felbontású gépet, sőt érdemes 16 collos kijelzővel rendelkező egységet is megnézni, ezek tudhatnak 1600*1200 pixeles felbontást is. Persze azért utóbbi feladatkörökhöz még mindig erősen javallott jobbfajta kiépítettségű asztali gépet használni.
- Ha szeretnénk játékokat is futtatni leendő gépünkön, olyat vegyünk, amelyiknek a videokártyája saját memóriával rendelkezik (legalább 32 MB-tal, de az új játékokhoz nem árt inkább 128), tehát nem shared memóriás. Utóbbiak olyan VGA vezérlővel vannak szerelve, melyek nem rendelkeznek saját fedélzeti memóriával, hanem a rendszermemóriából hasítanak ki maguknak memóriát.
- Videokártyát nem cserélhetünk hordozható gépünkben, ha egy idő múlva megnövekedett igényeinkhez szeretnénk igazítani azt. Egyebet, azaz processzort, memóriát, winchestert és optikai meghajtót cserélhetünk.
- Ha mobil processzoros gépet vásárolunk, legyünk vele tisztában, hogy előnyei mellett (halkabb működés, csökkentett fogyasztás és hosszabb használati idő akkumulátorról) van hátránya is: ha nem hálózatról, hanem akkuról használjuk, a processzor teljesítménye körülbelül 30%-kal csökken. Ez a teljesítményvesztés átlagos felhasználói programok futtatása közben nem okozhat problémát, de egy-egy izmosabb játéknál már igen.

A BMW M3 CSL sajnos nem tartozék

Gabó/Kuszkusz/Szasza

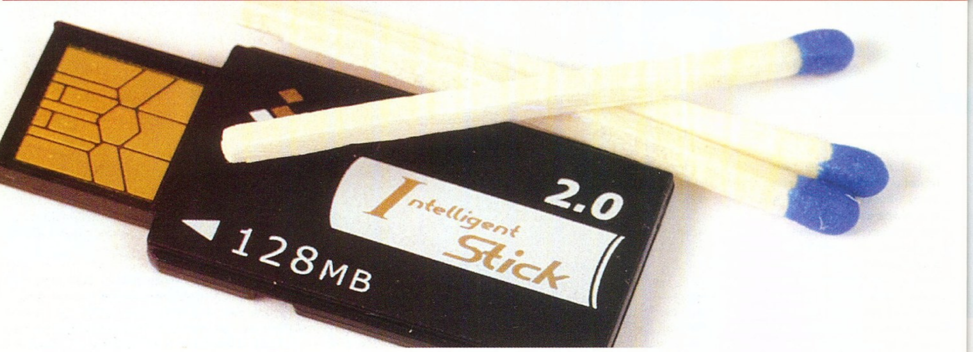
Összegzés

Amint tesztünkből kiderült, a játékra is szánt noteszgépek esetében leginkább a videokártyára kell figyelni, bár a megfelelő VGA vezérlő mellé nem árt egy gyorsabb Pentium 4-es processzor, legalább 512 MB memória és minél nagyobb kapacitású winchester a mostanában eléggé tetemes méretűre hízott játékok telepítéséhez. Pozitív tapasztalataink összegfoglalásaként talán azt írhatnánk, végre itt a lehetőség, hogy ha valaki rászánja magát egy nagyobb, 4-500 ezer forintos kiadásra, akkor ezért a pénzért már olyan noteszgépet kaphat, amelyen korunk játékai sem tudnak kifogni.

USB FLASH MEMÓRIÁK TESZTJE

kulcsom kulcsom mond meg nékem...

Azért lángra ne lobbantsuk az USB kulcsokat



Ha máshonnan nem, a „digitális iskolatáska" kifejezésből ismerősek lehetnek tesztalanyaink. Ez persze sokak kedvét rögtön elveheti az ismeretségtől, de érdemes egy esélyt adni az USB flash memóriáknak.

Szenilitásba hajló vén fejemmel még fel-felrémlenek különféle ideglelések, amikor 4-5 lemeznyi tömörített állományt kellett átcipelnem a városon. A kudarc szinte biztos volt, egyedül az volt kérdéses, melyik lemez lesz hibás „hála" egy röpke találkozásnak némi mágneses mezővel, vagy valami aprócska fizikai sérülésnek.

Telt-múlt az idő, rohant a technika, és csak nem talált senki frappáns megoldást erre a problémára. A merevlemezek mobilizálása remek ötlet, de nem igazán válik a hordozott egység egészségére. Az újraírható CD lemezeken biztonságosan szállítható nagyobb dózisnyi adat is, ám mindkét oldalnak rendelkeznie kell CD-újraíróval. A flash memóriák feltűnésekor azonban már sejteni lehetett, hogy megvan a nagy utód, a memóriakártyák strapabíróak, nagy kapacitásúak és egészen aprók – ám ezeknek már az olvasásához is célhardver kell. A megoldás egyszerű volt, megszülettek az önjáró flash memóriák, amik az USB csatolón keresztül képesek kommunikálni, sőt a működésükhöz szükséges energiát is onnan nyerik.

Hogyan teszteltünk?

Ugyan a mezőnyt három részre osztottuk (tíz USB 1.1, nyolc USB 2.0 és négy MP3 lejátszó készülék vett részt a megmérettetésben), de az elvégzett rövid teszt minden esetben megegyezett. Ahogy a memóriákban tárolható adatok mennyisége növekszik, úgy válik egyre fontosabbá azok mozgatásának sebessége is, ezt az AIDA32 legújabb (3.85-ös) változata volt szíves lemérni. A program szabadon letölthető a www.aida32.hu címről mindazoknak, akik versenyeztetni kívánják saját meghajtójukat mezőnyünkkel.

Hát ez nem egy Rolex

Nem hinném, hogy bárkit meglep az eredmény: az USB 2.0 átvitelre képes egyedek sokkal gyorsabbak 1.1-es társaiknál. Cserébe ugyan a rendszer erőforrásaiból is többet igényelnek, de a memóriakulcsokat legtöbben úgyis csak rövid, gépről gépre másoláshoz használják.

Mivel a memóriák mérete jelentősen eltért, érdemes volt kiszámolni mennyibe is kerül egy megabyte-nyi tárolóterület. Ebből az is kiderült, a legkedvezőbb ára jelenleg a fél gigás 1.1 csatolós készülékeknek van.

A legtöbb felhasználónak csak egy elvárása van az USB flash memóriákkal szemben: lehessen velük adatokat szállítani egyik gépről a másikra. Ennél kicsit több szempontot vettünk figyelembe a pontozáskor (Windows 98 telepítőlemez, hardveres írásvédelem stb.), például az ergonómia is szerepet kapott a végleges döntésben – ám ezekről majd a konkrét esetekben ejtünk szót.

USB 1.1 eszközök

A PQI Traveling Disk külseje elég hétköznapi, és mi tagadás, semmilyen extrém tulajdonsággal nem bír. Egyszerűen csak jó: nagy kapacitás, jó felszereltség, vidám külső. Sebességben cseppet elmaradt ugyan az élmezőnytől, de ez nem is csoda, hisz a feltörekvő generációk mellett könnyen idősnek érezheti magát.

Távoli rokona, a PQI Intelligent Stick már korántsem az a mindennapi, unalmas darab. Kapacitása csekély, mérete még inkább. A látványosan apró memóriához a csomagban USB-kulcs rátét is akadt, így csökken az esélye, hogy elvész egy átlagos íróasztal forgatagában, és talán a macska sem bővíti vele memóriáját. Mivel ez a modell kellően extrém, fényes jövő várja.

A Laks Memory órába álmodott memóriájánál jobban egy modell sem lóg ki a tesztből. Ezzel meg is pecsételődött a sorsa: mindegy, milyen gyors és jó, a lényeg, hogy különlegesség. A karácsonyi roham után talán maradt még egy-két darab belőle, de kiötlői reménhetően készültek a sikerre és hamar itt az utánpótlás.

USB 2.0 modellek

A CanyonFlash USB Flash Drive ismét a megszokott vonalat követi – bár az sem lehet véletlen, hogy a megszokott modellek nyerték tesztünket – átlagos vonalvezetés (a Star Trek rajongótábora kedvéért: Borg-zöld színben), jó felszereltség, jó ár. Írási sebessége ugyan elég alacsony, de összességében kiváló darab. Az Easy Disk hasonnevű kreációja azonnal a szívéhez nő mindazoknak, akik széleskörű szolgáltatásokat vár-

Zene a zsebben

	USB 1.1-es eszközök			USB 2.0-ás eszközök				mp3-lejátszó hibridek
Gyártó	**PQI**	**PQI**	**Laks**	**CanyonFlash**	**EasyDisk**	**PQI**	**Super Talent Flash**	**Acer**
Típus	Traveling Disk	Intelligent Stick	Memory	USB Flash Drive	EasyDisk	Intelligent Stick 2.0	Usb 2.0 Flash Drive	MP3 Flash Stick
Bruttó ár	20,500 Ft	4,375 Ft	26,625 Ft	19,250 Ft	14,000 Ft	9,240 Ft	36,000 Ft	23,937 Ft
Műszaki adatok								
Kapacitás	254,9 MB	30,9 MB	124,5 MB	249,7 MB	124,9 MB	122,7 MB	499,2 MB	121,9 MB
1 megabyte ára	80 Ft	142 Ft	214 Ft	77 Ft	112 Ft	75 Ft	72 Ft	196 Ft
USB illesztő	11	11	11	2.0	2.0	2.0	2.0	11
Méret	63x17x7 mm	43x18x3 mm	nem jellemz?	63x15x8 mm	80x25x9 mm	43x18x3 mm	60x19x11 mm	95x30x28 mm
Tömeg	6 g	3 g	44 g	8 g	15 g	3 g	19 g	50 g elemekkel
Kiegészítők	USB kábel, nyakpánt	USB tartó	USB kábel	USB kábel, csuklópánt	USB kábel, nyakpánt	-	-	USB kábel, fülhallgató, elem, nyakpánt
Mért adatok								
Átl. olvasási sebesség	0,82 MB/sec	0,96 MB/sec	0,89 MB/sec	7,94 MB/sec	8,07 MB/sec	7,94 MB/sec	7,94 MB/sec	0,50 MB/sec
Átl. írási sebesség	0,80 MB/sec	0,89 MB/sec	0,89 MB/sec	1,98 MB/sec	3,70 MB/sec	7,63 MB/sec	7,72 MB/sec	0,29 MB/sec
Átl. elérési idő	13,9 msec	6,0 msec	6,0 msec	0,9 msec	0,8 msec	0,8 msec	0,8 msec	11,0 msec

nak el USB flash memóriájuktól. Egyéb tulajdonságai miatt sem kell szégyenkeznie, nagy mérete dacára kecses, és sebességadatai is megfelelnek az átlagnak. Ami pedig a már említett szolgáltatásokat illeti, az Easy Diskhez még saját e-mail-klienst is írtak – ínyenceknek ajánlott.

A Super Talent Flash Usb 2.0 Flash Drive sorozat fő ismertetőjele, hogy tagjai megkülönböztethetetlenek matricáik nélkül. Ezen kívül körítésük még jelképesnek sem mondható, ám áruk kiváló, s elvitathatatlanul ennek a kategóriának sebességbajnokai. Akinek semmilyen extra szolgáltatásra nincs szüksége, csak gyors, sima adatcserére vágyik jutányos áron, megtalálta az igazit.

A PQI Intelligent Stick 2.0 nem sokat nőtt öccséhez képest, de a látszat most is csal, kapacitása és sebessége egyaránt nagyot ugrott. Igaz, hűséges társa, az USB kulcs-öltözet nélkül, egymagában árválkodott dobozában, de egy 128 megás memória ilyen teljesítménnyel és árral hamar talál barátokat.

MP3-lejátszó hibridek

Az Acer MP3 Flash Stick a legnagyobb darab a BenQ Joybee, Creative MuVo, MSI Mega Stick 1 és jómaga alkotta mezőnyben. Két mini ceruzaelemet igényel a zenés-táncos szórakozáshoz, ráadásul az elemcsere nehéz és trükkös feladat némi tervezési hibának köszönhetően. A 128 MB-nyi zene jó ideig eltart – sajnos a feltöltése is. A készülék inkább zenedoboz, mint memóriaegység, így mini LCD-kijelzőt is kapott, hangereje pedig metálkoncerteken edződötteknek is megfelel.

Jövőkép?

Biztató – ez a leghelyesebb (bár belátom, kissé semmitmondó) kifejezés a memóriakulcsok jövőjével kapcsolatban. A technológia jó, fejlődőképes és fejlesztik is, a terjedése is felgyorsult az utóbbi néhány hónapban. A gyártók szeretik az ilyen békés helyzetet, ahol nem kell már keményen dolgozniuk, fejleszteniük, reklámozniuk, befektetniük és kockáztatniuk, ehelyett hátradőlhetnek és figyelhetik, ahogy nő a nyereségük.

Jelen cikkünk a CHIP magazin 2004. januári számában megjelent USB pen drive teszt cikkének díjazottjaira fókuszál – az eredeti írás szerzőjének tollából.

Éppen ezért rövidtávon csak apróbb változások várhatóak: az USB 2.0 átviteli sebességét jobban kihasználó eszközök, nagyobb kapacitás, alacsonyabb ár. A szolgáltatások terén is feltűnik még egy-két hasznos és sok-sok fölösleges, de a marketingharsonáknak köszönhetően hangzatos újítás (a beépített digikamera remélhetőleg elmarad).

Ami az alacsonyabb árat illeti, karácsonyi roham előtt hiány volt USB flash memóriákból, így mire ezek a sorok megjelennek, az árak akár 15-20%-kal is megnőhetnek, érdemes tehát kicsit még kitartani a floppy, CDRW, rack megoldások mellett és várni 1-2 hónapot, hátha húsvétig levonul az ár.

bullseye

> DEUS EX: INVISIBLE WAR TELJESÍTMÉNYTESZT

A hónap játéka sarokba szorította tesztkonfigurációinkat

> Elkelne egy biomod a szívroham megelőzéséhez, ami akkor ér minket, amikor a játék hardverigényével szembesülünk...

Új rovatunk első kiadásában sikerült beleszaladnunk egy hardveréhség szempontjából kifejezetten brutális játékprogramba, Deus Ex: Invisible Warba, más néven Deus Ex 2-be (a továbbiakban DX2). A játék által hivatalosan követelt minimum 1,3 GHz-es processzor tényleg a minimumot jelenti, de a csalódás elkerülése végett alá kell tenni egy 2,4 GHz-es Pentium 4-et vagy 2800+-os Athlon XP-t. A DX2 ugyanis a spécire felturbózott grafika és az integrált fizikai motor miatt erősen CPU-függő.

Attól még, hogy csúcskategóriás videokártya van gépünkben, a processzornak ugyanúgy dolgoznia kell a grafika megjelenítésén, legfeljebb pár specifikus és számolásigényes feladat alól mentesül. Csak abba a ténybe gondoljunk bele, hogy a VGA gyorsító nem fogja magától kitalálni, hogyan nézzen ki egy adott helyszín. A videokártya csak ábrázolja a CPU-tól kapott adatokból felépülő világot, és azt képességeihez és szolgáltatásaihoz mérten vizuálisan vonzóbbá teszi.

A DX2 jelentős CPU igénye azonban csak az első fogás a feketeleves-menüben: a játék el sem indul olyan videokártyán, amely nem támogatja hardverből a pixel shader 1.1 funkciókat, azaz nem hardverből DirectX 8 kompatibilis. Ennek megfelelően az Invisible War minimum nVidia GeForce3 Ti200 vagy ATI Radeon 8500LE grafikus chipkészletű VGA kártyát igényel. Ez azonban csak az elmélet, mert nálunk ugyan betöltődött a program egy Chaintech GeForce3 Ti200 64 MB használata esetén, ám sem új játékot nem lehetett indítani, sem korábbi játékállást betölteni – sötét képernyő fogadott. Ugyanabban a konfiurációban egyébként erősebb videokártyával tökéletesen futott a játék, tehát nagy valószínűséggel a videokártya volt a probléma gyökere.

Csakazértis-hozzáállásunk eredményeképpen GeForce4 MX440-es kártyával is kipróbáltuk a játékot, ám ekkor már csak egy hibaüzenethez jutottunk, és maga a DX2 be sem töltődött. Elmondható tehát, hogy 14 hónappal az első DirectX 7-es kártyát követelő FPS (No One Lives Forever 2) után kijött az első, DirectX 8-as kártya nélkül meg sem mukkanó, first person shooter.

Tapasztalataink alapján a játékot az erősnek számító 2,6 GHz-es Pentium 4 jelenléte sem menti meg a 640x480-as felbontástól, amennyiben korábbi generációs, jelen esetben GeForce4 Ti 4200-as videokártyát használunk, és a grafikai részletességet a low szintnél magasabbra kívánjuk tornászni. A fenti eset fordítottja is igaz: erősebb DirectX 9-es VGA vezérlő (esetünkben GeForce FX 5900) sem képes kiváltani a lassúbb processzort a DX2 esetében. Az FX5900 összepárosítva egy 2,2 GHz-es Pentium 4-gyel sem volt képes biztosítani a 800x600 képpontos felbontás feletti játékot, amennyiben magasabb grafikai részletességet, és élsimítást is használni kívántunk.

Merészet gondoltunk: 2,53 GHz-es Pentium 4-gyel és ATI Radeon 9800 Pro-val felszerelt gépen (igaz, ECS alaplappal és SiS alaplapi chipkészlettel) felnyomtuk a felbontást 1024x768-ra, a grafikát pedig maximális részletességűre. Nos, a játék nem volt igazán szaggatásmentes, ez a konfig a másodpercenkénti 25 képkockát inkább alulról volt csak képes közelíteni...

Ami az Athlon vonalat illeti, ott is elég kiábrándító volt a helyzet. Egy Athlon XP 1800+, 512 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 128 MB konfiguráció csak a játszhatóság határán tudta megmozgatni a Deus Ex 2-t 640x480-as felbontásban és a legbutább grafikai beállítások mellett!

Amikor feljebb váltottunk egy kifejezetten középkategóriásnak számító AMD-s konfigra (Athlon XP 2500+ és ATI Radeon 9600 Pro), a játék már játszható volt 800x600 képpont mellett is, igaz, ezért ismét alacsony grafikai beállításokkal kellett fizetnünk.

Feljebb lépve az AMD és VGA létrán, ám nem tévesztve szem elől a rendszer megfizethetőségét, egy Athlon XP 3000+-t és egy ATI Radeon 9600XT-t csúsztattunk a játék alá, szintén fél giga RAM társaságában. Itt már szívderítőbb volt a látvány, ugyanis közepes grafikai részletesség, illetve 1024x768 pixeles felbontás mellett is játszható volt a program – és ilyen paraméterek mellett már igazán döfin nézett ki az Invisible War! Bár nem volt alkalmunk kipróbálni, erősen valószínű, hogy a fenti processzor mellé társított nagyobb tudású ATI VGA vezérlő használata esetén a felbontást ugyan nem tudtuk volna feljebb tornászni (a játékélmény lassulás miatti leértékelődése nélkül), de a grafikai részletességet nyugodtan tolhattuk volna high qualityre, és vélhetőleg szerényebb mértékű teljes képernyős élsimítás is belefért volna a pakkba.

Hasonlóan az eredeti Deus Exhez, a második rész is előtte jár az átlag játékos gépének hardverigény szempontjából. Ezért a mi tanácsunk az, hogy aki nem rendelkezik legalább 2,8 GHz-es Pentium 4 processzoros géppel, amelyben legkevesebb Radeon 9800 vagy GeForce FX 5900 Ultra dolgozik, minimálisan 512 MB memória társaságában, ne költsön most erre a szoftverre, mert a közepesen jó játék mellett némi hajtépésre is befizet. Mire a játék bekerül a csökkentett árú kategóriába, az átlag játékos gépe is lesz olyan erős, hogy gond nélkül hordozza a hátán a Deus Ex: Invisible Wart... nos, ekkor kell majd megvenni.

A PC Guru csapat

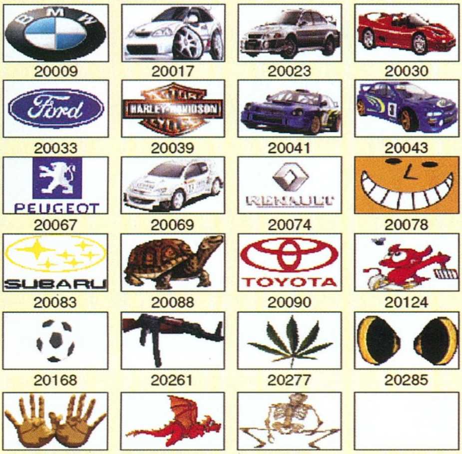
> Teljesítmény kategória	Intel processzoros rendszer	AMD processzoros rendszer
Minimum követelmény ha jót akarsz magadnak	Pentium 4 1,8 GHz/256 MB RAM/ GeForce4 Ti4200 64 MB	Athlon XP 2000+/256 MB RAM/ GeForce4 Ti4200 64 MB
Közepes teljesítményszint ha valami grafikus homorítást is látni akarsz	Pentium 4 2,53 GHz/512 MB RAM/ ATI Radeon 9600XT 128 MB	Athlon XP 3000+/512 MB/ ATI Radeon 9700 128 MB
Magas teljesítményszint ha a vizuális gyönyör a mindened	Pentium 4 3,0 GHz (800 MHz FSB)-től/ 512 MB RAM-tól/legalább i865PE készletes alaplap/ ATI Radeon 9800 Pro 128 MB-tól	Athlon 64 3200+-tól/512 MB RAM-tól/ ATI Radeon 9800 Pro 128 MB-tól

> A játék porrá rombolja a gépünket

Letöltéshez küldd a PCHATTER vagy a PCCL szót és a kiválasztott kép kódját (pl. PCHATTER 11512) a **06 90 626 999**-es számra. Válaszul fogsz kapni egy WAP SMS-t, melyre kattintva letöltheted a kért képet. A kulcsszó és a háttér azonosító-ja között mindig hagyjál szóközt. A letöltéshez WAP hozzéférés szükséges! **Ügyfélszolgálat: 483-25-19**. **Színes háttérképeket a kövekező készülékekre tudsz letölteni:** Nokia 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250(i), 7650, 8910i, N-Gage, Motorola T720(i), SonyEricsson T68i, T310, T610, P800, Panasonic GD87, Samsung C100, S100, S300, V200, Sharp GX-10(i), GX-20, Siemens M55, S55

SZÍNES logók - nem csak Nokiára!

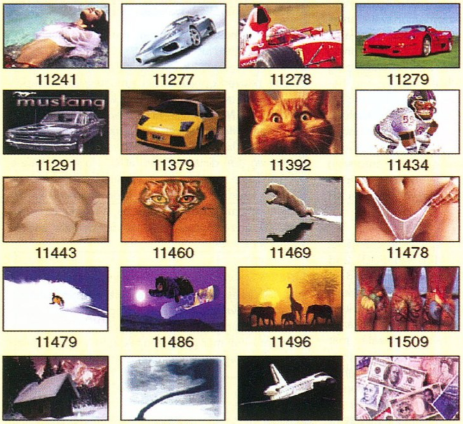
PCCL XXXXX ⟶ 0690-626-999



20009	20017	20023	20030
20033	20039	20041	20043
20067	20069	20074	20078
20083	20088	20090	20124
20168	20261	20277	20285
20290	20301	20307	20308

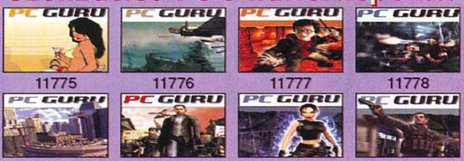
SZÍNES háttérképek - MMS-ek, nem csak Nokiára!

PCHATTER XXXXX ⟶ 0690-626-999



11241	11277	11278	11279
11291	11379	11392	11434
11443	11460	11469	11478
11479	11486	11496	11509
11512	11519	11539	11542

Szenzációs PC-s háttérképek!!!



11775	11776	11777	11778
11779	11780	11781	11782

CSENGŐHANGOK

Ha Nokia telefonod van: csengőhang letöltéshez az PCCSENG szót és a választott hang azonosítóját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (Pl.: PCCSENG 21568) Ha SonyEricsson, Siemens C45, S45, ME45, Motorola T192i, T280i/m, V60i/m, V66i/m vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 715 telefonod van, akkor a csengőhang letöltéshez a EPCCSENG szót és a hang kódját küldd el szóközzel elválasztva a **06 90 626 999** -es számra! (Pl.: EPCCSENG 21568). Digitania Rt. Ügyfélszolgálat: 483-25-19

PCCSENG XXXX ⟶ 0690-626-999

ÚJDONSÁGOK

A Perfect Circle -
Weak And Powerless 22101
Adam Freeland -
We Want Your Soul 22102
Alizée - A Contre Courant 22103
Ashanti - Rain On Me 22104
Black Eyed Peas - Shut Up 22105
Chemical Brothers -
Get Yourself High 22106
Christina Aguilera -
The Voice Within 22107
Dave Gahan - Bottle Living 22108
Dido - Life For Rent 22109
Ferry Corsten - Rock Your Body 22110
Milk & Sugar -
Let The Sun Shine 22111
The Rasmus -
First Day Of My Life 22112
Wyclef Jean -
Party To Damascus 22113

POP&ROCK

50 Cents - PIMP 22064
Anastacia -
One Day In Your Life 20007
Backstreet Boys -
I Want It That Way 21209
Bery -
Darabokban hever a szívem 20036
Big Brovaz - Baby Boy 22050
Bob Marley - Buffalo Soldier 21076
Bomfunk MCs - Freestyler 21156
Bon-Bon -
Köszönöm, hogy vagy nekem 20030
Charon - Religious / Delicious 22051
Chingy - Right Thurr 22052
Crystal - Fújja el a szél 20039
Daft Punk - Aerodynamic 21017
Elton John -
Philadelphia Freedom 21334
George Michael -
Careless Whisper 20041
Groovehouse - Hajnal 20037
Neoton Família - Jojó 21233
Las Ketchup -
The Ketchup Song 20006
Linkin Park - Numb 22054
Marilyn Manson -
This Is The New Shit 22056
Mary J. Blidge ft. Method Man -
Love @ First Sight 22057
Ray Charles -
Hit The Road Jack 21194
Ricky Martin - She Bangs 21378
Romantic - Szeretem őt 20032
Sean Paul - Like Glue 22061
T.A.T.U. - Not Gonna Get Us 21543
Technicolour - Fireflies 22063
Village People - YMCA 21493

ÚJ! POLIFÓNIKUS CSENGŐHANGOK

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Nokia 3300, 3510(i), 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, SonyEricsson T610, P800, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, Samsung S300, V200, Sagem myX-5m, Motorola T720i, Panasonic GD67, GD8. Csengőhang letöltéséhez küldd a PCPOLY szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a **06 90 626 999**-es számra! (pl. PCPOLY 1291). Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. **Aktív WAP hozzáférés szükséges!**
Az SMS ára 380 Ft + ÁFA.

PCPOLY XXXX ⟶ 0690-626-999

ÚJDONSÁGOK

2 Unlimited - No limit 1430
Alexander - Free Like The Wind 1431
ATB - You're not alone 1432
Beatrice - Nyolc óra munka 1433
Bery & Váczi Eszter - Egyedül 1434
Charlie - Jég dupla whiskyvel 1435
Crystal - Ezer hold 1436
De Ja Vu - I Can't Stop 1437
Groovehouse - Vándor 1438
Red Hot Chilli Peppers - Fortune Faded 1429
Ian Van Dahl - I Can't Let You Go 1428
Balkan Fanatik -
Csináld, csináld, jól csináld 1427
Daft Punk - Something About Us 1426
Gareth Gates - Say It Isn't So 1425
Pink - Trouble 1424

POP&ROCK

Beyoncé ft. Jay-Z - Crazy In Love 1240
Crystal - Jég a tűzben 1284
Black Eyed Peace - Where Is The Love 1327
Dido - White Flag 1328
Hooligans - Királylány 1330
LL Junior - Raggmoffin 2 1355
Sean Paul - Like Glue 1358
Beyoncé feat Sean Paul - Baby Boy 1361
Gareth Gates - Sunshine 1362
Supernem - Rendőrsztori 1363
Robbie Williams -
Something Beautiful 1364
Blue - Guilty 1367
Ganxta Zolee és a Kartel -
A legnagyobb pofon 1369
Nickelback - Someday 1371
P Diddy - Shake Ya Tailfeather 1372
Zsédenyi Adrienn - Szeress Most 1374
Groovehouse - Ha újra látom 1376
Jamie Winchester and Hrutka Róbert -
One Way to Heaven 1377
V-tech - Merre jár a boldogság 1378
Britney Spears ft. Madonna -
Me Against The Music 1380
Tankcsapda - Adjon az ég 1381
Sugababes - Hole In The Head 1382
Holly Valance - State Of Mind 1383
Zanzibár - Érintés 1384
Atomic Kitten - If You Come To Me 1386
Black Eyed Peace - Shut Up 1388
Girls Aloud - Jump 1390
Limp Bizkit - Behind Blue Eyes 1391
Milk And Sugar - Let The Sun Shine 1392
Venus - Mire Jó? 1393
Fankadeli - Éjszaka 1394
Nox - Százszor ölelj meg 1395
Pain - Hárem 1396
P.O.D. - Will You 1397
The Rasmus - First Day Of My Life 1399

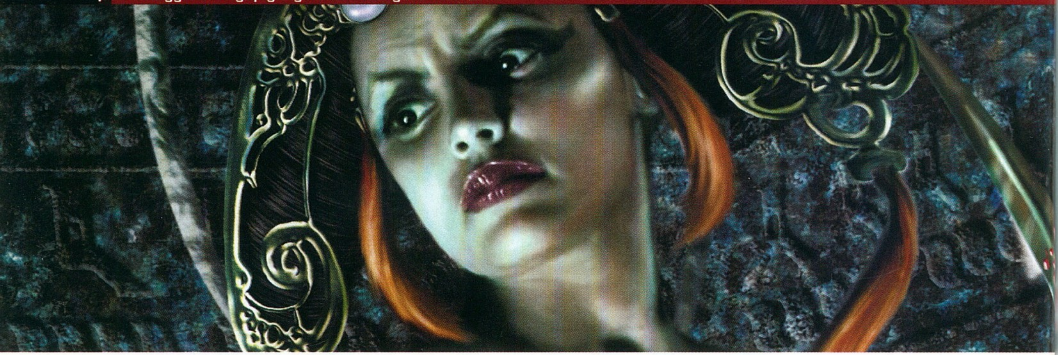
TV/MOZI

Barátok közt 1385
Dallas 1148
Flintstones 1152
Jóbarátok 1154
Kis tehén 1298
Knight Rider 1157
Macskajaj 1299
Mézga család 1297
Monty Python - Gyalog Galopp 1309
Surda 1316

ARX FATALIS TELJESÍTMÉNYTESZT

Januári teljes játékunk nem támaszt fatális követelményeket

A hölgy nem a gépigény miatt néz ilyen dühösen...



Az eggyel ezelőtti, azaz januári számunkhoz adott teljesjáték (legalábbis az első számú) az Arkane Studios által fejlesztett, és a JoWood által kiadott Arx Fatalis volt, mely alkotás a szakújságírói vélemények (Gamespot: 8.4/10, Gamespy: 75%) alapján 2002 egyik legjobb szerepjátéka volt. Mivel úgy gondoljuk, hogy olvasóink egy része még nem nyúlt hozzá a programhoz, ezért számukra kívánunk támpontot adni abban a kérdésben, hogy milyen konfiguráció is kell az Arx Fatalis alá, hogy az élvezhető gyorsasággal és kinézettel fusson.

Tesztnapló

Nos igen, úgy hisszük, hogy olvasóink jó része a karácsonyi ünnepek alatt a november/decemberi újdonságokkal múlatta az idejét, úgymint: NFS: Underground, Deus Ex: Invisible War, Prince of Persia vagy éppen a Neverwinter Nights kiegészítő lemezével, a Hordes of the Underdarkkal.

Ezeknek a játékoknak végigvitele után a játékkiadás szempontjából hagyományosan uborkaszezonnak számító január-február folyamán nyugodtan elő lehet kapni az Arx Fatalist némi RPG mulatozás végett. Lássuk tehát, milyen vas szükségeltetik ehhez a mókához. Alapvetően többféle konfiguráción kívántuk tesztelni a programot, ám összesen négyféle összeállításig jutottunk, ugyanis az AF hardverigénye a kinézetéhez képest meglepően alacsony.

Egy minimum rendszerkövetelmény alatti konfiggal nyitottunk, melyben egy 366 MHz-es Celeron processzor dolgozott (500 MHz-es CPU a minimum), 160 MB RAM, egy 8 MB-os Intel i740 chipes grafikus kártya (16 MB-os VGA a minimum) és a világ talán leglassabb VIA Apollo készletes alaplapjának társaságában. Az egy dolog, hogy a rendszer általános lassúsága miatt mind a játék telepítése, mind a töltési idők iszonyatosan hosszúra nyúltak, ám a valódi probléma nem itt jelentkezett, hanem – amint az várható is volt – a videokártyánál. Először is, a játék az i740 chip öregségéből fakadó inkompetenciája miatt kénytelen volt visszaváltani a csigalassú szoftveres renderelési módba, ám így sem ment rendesen az Arx Fatalis, mivel a játék-képernyőnek csak az interfész részét (angol rövidítéssel HUD) volt képes megjeleníteni a kártya, maga a játék világa csak egy fekete űr maradt.

Meglepetésre, amint feljebb váltottunk egy jobb alaplapra, egy 500 MHz-es, teljes értékű CPU-ra, illetve egy 16 MB-os Matrox G400-as videokártyára (ez utóbbit külön támogatja az AF), a játék egyszerűen szárnyra kapott (128 MB rendszermemóriával – ennyi a minimum). Ezen a konfiguráción, mely nagyjából négy évvel ezelőtt számított közepesen jó játékgépnek, tisztességesen elfutott az Arx Fatalis, mégpedig 800x600-as felbontásban, 16 bites színmélység, bekapcsolt bump mapping (előrelátó módon ennek a funkciónak a támogatását korát megelőzve valósította meg a Matrox a G400-ban) és közepes grafikai minőség mellett. Ilyen paraméterek mellett a játék már igen pofásan fest. Ami egyedül zavaró volt, az a viszonylag hosszú töltési idő, amit a 128 MB rendszer-, és a 16 MB videomemória, illetve az alant fekvő Windows XP számlájára írtunk.

A nagyjából két évvel ezelőtti közepesen jó játékgépet megtestesítő 800 MHz-es proci (133 MHz FSB), 256 MB RAM és ATI Radeon 7500 videokártya 64 MB fedélzeti memóriával összeállítás teljes mértékben kielégítő sebességgel volt képes futtatni ezt a címet 1280x1024x32 felbontás és maximális grafikai részletesség mellett. 1600x1200-as felbontás esetén már érezhetően szaggattak a csatajelenetek, ám a fentihez hasonló géppel rendelkezők más játékok esetében sem igazán álmodozhatnak ilyen magas felbontás használatáról. 256 MB-nyi rendszermemória és 64 MB VRAM használata esetén már drasztikusan lecsökken a töltési idő.

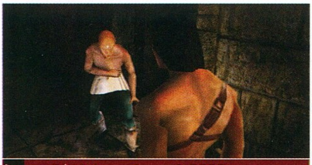
Az optimális grafikai paraméterek

Végül a negyedik próbálkozás a mostanában közepes játékgépnek tekinthető nForce 2 alaplap, Athlon XP 2500+, 512 MB RAM és ATI Radeon 9600 Pro (128 MB) összeállításon történt. Nos, ennek a gépnek már sem az 1600x1200-as felbontás, sem a maximális látótávolság (fog distance) nem állhatta útját, és hála a sok rendszer- és videomemóriának, a töltési idők is egészen rövidre redukálódtak. Ilyen erősségű konfig mellett még az 1280x1024x32 bit, 4 mintás élsimítás plusz 8X anizotrópikus szűréssel is normális sebességgel fut a játék.

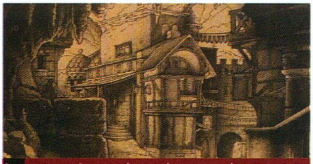
Összegzés

Az Arx Fatalisszal nem csak egy jó szerepjátékot nyújtottunk át olvasóinknak, hanem egyben olyan játékprogramot, amellyel a mostanában a 3D-s játékok szempontjából már gyengébbnek számító gépek tulajdonosai is szaggatásmentesen tudnak játszani.

Spike



- Fájdalom, de csak P200-am van...

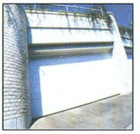


Ez még papírral és ceruzával is fut

Ajánlott rendszerkövetelmények az Arx Fatalis-hoz:

- 800 MHz-es Pentium III vagy AMD Athlon, illetve 1 GHz-es Intel Celeron vagy AMD Duron processzor
- 256 MB RAM
- 64 MB-os nVidia GeForce2 GTS/Pro/Ultra vagy szintén 64 MB-os ATI Radeon 7200/7500 videó kártya
- legalább 900 MB szabad hely a merevlemezen

DOORSYSTEM®



SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
- 10 év garancia
- Állandó raktárkészlet
- Ingyenes helyszíni felmérés
- Profi szerelőcsapat
- Szervízháttér
- Távirányítású működtetés
- Gyönyörű felületkiképzés
- Kiváló árértékarány
- Akciós ár
- 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
- Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
- Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval

Rendeljen most!

Importor: **Door-System Kft**
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

BIOSTAR M7NCD

-nVidia nForce2, FSB400, DDR400, 8X AGP, 5PCI, -6 channel sound, 10/100 LAN

Javasolt végfelhasználói ára:
12.990.- + A'FA

BIOSTAR®

A világ egyik legnagyobb alaplapgyártójának termékei már Magyarországon is kaphatóak !!!

Keresse a jobb viszonteladóknál !!!

Kizárólagos magyarországi disztribútor:
CO-RUN Export-Import Kft.
Tel.: 3010600
Fax.: 3010601
E-mail: corun@corun.hu
Web: www.corun.hu

BIOSTAR P4TSE-D2

-Intel 865PE, FSB800, Dual Channel DDR400, 8X AGP, 5PCI, 6 channel sound, 10/100 LAN

Javasolt végfelhasználói ára:
17.990.- + A'FA

CÉZÁR GSM
Bp. XIII.
Visegrádi u. 76.
06-70-520-5121
Nyitva: H-P: 11-18

Csomagküldés Bp-en max 3 óra, 650 Ft,-tól
vidékre 48 órán belül 3.000,- Ft,-tól!

NET-GSM CAFE
1 év garancia

1145 Bp. Róna u. 155.
363-1696, 06-705-205-110
netgsmcafe@axelero.hu
www.netgsmcafe.hu
Nyitva: H-P: 10-19
Sz: 10-17
Multimédiás GSM megoldások
Multimédiás GSM megoldások

MagiComp

A Belváros szívében

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky 60.

Üzlet 373-05-82
Szerviz 373-05-81

ASROCK és GIGABYTE alaplapok TELJES választéka!!!

HDD 80GB Maxt.	13.760
HDD 80GB Seag.	13.920
HDD 120GB Maxt.	19.500
HDD 120GB Seag.	18.920
ATI 9600Pro	35.600
ATI 9700Pro	58.800
ATI 9800Pro BBA	77.600
DDR400 256MB	6.960
DDR400 512MB	14.960

Többre vagy kíváncsi? Nézz be hozzánk!!!

www.magicomp.hu
Nyitva: H-P 10-20 Szo 10-16
info@magicomp.hu

3 év garancia

PC3200 256MB GEIL	10.880.-
PC3200 512MB GEIL	19.920.-
PC3500 256MB GEIL Ultra	16.400.-
PC3500 512MB GEIL Ultra	30.800.-
PC3700 256MB GEIL Ultra	17.600.-

Nyitvatartás H-P: 10-20 Szo: 10-16

A feltüntetett árak nettó árak és a hirdetés felmutatása esetén érvényesek.

BEST REISEN EXCLUSIVE PARTNER

Dolgozott egØsz Øvben?
Nem jutott ideje a nyaralÆsra?
Laz tson!
K zben mi elvissz k az egzotikumok pÆratlan vilÆgÆba!
MegØrdemli!

Tekintse meg ajÆnlatainkat!

www.bestreisen.hu

Kuba - Thaif ld - Mald v-szgk. - DØl-Afrika - Sri Lanka - India - Bali - Dubai
TunØzia - Egyiptom - Marokk - T r korszÆg

2003-ban 30.000 ember nfeledt kikapcsol dÆsÆhoz jÆrultunk hozzÆ!
RTL T. TEXT 444. o.
1075 Budapest, MadÆch u. 1.
Tel.: **322 30 49**

Mazsola-Tanoda
autós-motoros iskola Pesten és Budán
Intenzív délelőttös, délutános vagy hétvégi tanfolyamok!
Részletfizetéssel, típusválasztással.
Orvosi vizsgálat, eü. tanfolyam helyben!
Bp. XI. ker., Fehérvári út 101/a. Tel.: 206-3367, 06-30/9540-555
www.mazsola-tanoda.hu

ati®

ATI - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA

Tanfolyamok dØlelıtt, dØlutÆn, hØtvØgØn kamatmentes rØszletfizetØsi lehetısØg

1035 Bp., Szentendrei œt 34.
Tel./fax:368-6299 * **Tel.:** 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * **www.ati.hu**

CSIGAVÉR Autós-Motoros ISKOLA

„Közönségnyertes"

2003-ban minket választottak legtöbben!
10 óra ingyen vezetés!
Akkreditált intézmény! ISO minősítés!
Iskoláink Pesten és Budán! Oktatás a hét minden napján, akár 6-36 havi részlet!

www.csigajogsi.hu
215-4271; 203-1999

Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára; szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása
Biztonsági kamerák, távmegfigyelés (LAN, Internet) saját szoftverrel, 99.800 forinttól (gép + kártya + szoftver) viszonteladóknak is

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Ünnepekig: H-P: 10-20, Sz-V: 10-16
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz

ALKATRÉSZEK, KIEGÉSZÍTŐK
(DVD-író, nyomtató, scanner, digitális fényképezőgép, stb.)
Tetszőleges konfigurációk, kötöttségek nélkül, akár 60-120 ezer forint adókedvezménnyel, egy része visszaigényelhető ÁFÁ-val
KÉRJE TANÁCSUNKAT !
SEGÍTÜNK A VÁLASZTÁSÁBAN !

Néhány konfiguráció: (aktuális árak a WEB-en)
Sirius 2 + (erős irodai, alap játék) **78.400**
(Asus A7V8X-X, XP 2200+, 256 DDR, 80 GB HD, CD, ATI Radeon 9200, hang, Codegen ház 300W táp)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) **99.600**
(GigaByte lap, XP 2400+, 256 DDR, 80 GB7200 HD, DVD, GeForce 4200/128, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (játékgép/ AMD) **147.960**
(Abit NF7-S, XP 2500+, 2*256/400 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, ATI Radeon 9600Pro, 5.1 hang, 360W)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs / AMD) **316.960**
(Gigabyte 7N400Pro2, XP 3000+ , 2*512/433 Kigston, 120 GB (8 MB), LG DVD±RW !, Radeon 9800Pro, Audigy2, Chieftech torony 360W , Logitech Cordless)
ALPHA Centauri Ultra (csúcs P4) **329.960**
(ld. Sirius 3 Ultra, de Abit IC-7, Intel P4 3 GHz/800)
Természetesen bármilyen konfigurációt rendelhet !

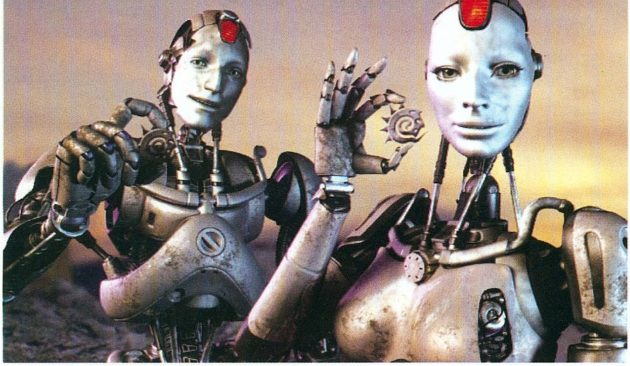
Néhány akciós árunk: (aktuális árak a WEB-en)
ATI 9800XT **124.960** 9800Pro **73.200** 9600XT **42.960**
NEC 4xDVD+RW **19.960** **LG** DVD±RW,RAM **25.960**
Kingston HyperX 433C2 256M **14.480** 512M **27.600**
Hitachi 120GB/8MB **18.960** **Samsung combo 12.400**
Gigabyte termékek akcióban, 3 év garanciával !!!
Intel Celeron 2.4 BOX **15.800** 2.6/800 BOX **38.960**
ZALMAN hűtők, tuning és modding alkatrészek
Részletfizetési lehetőség ! (Ezek nettó árak)

jobline.hu
Ekkora helyen sajnos nem fér el
797 álláskínáló ajánlata
hvg állásbörze
www.jobline.hu

A FILTERINGRŐL – HALADÓKNAK

Az ATI is csal a drivereiben?

Ők egyformán szeretik az ATI-t és az nVidiát



A 2003-as év nagy videokártya háborújának egyik utolsó eseményeként jelent meg a 3DCenter.de weboldal részletes elemző cikke Az ATI filterezési trükkjei címmel. A kissé szerencsétlen megfogalmazások és a (valószínűleg nem rosszindulatból) kimaradt részletek miatt azonban sok felhasználó elhamarkodott következtetéseket von le az írásból.

Ez a site sem maradt ki az nVidia GeForce FX fiaskó kivesézéséből, és az év során jó pár cikkük foglalkozott a kártyák mára már jól ismert hátrányaival, valamint a driverek megkérdőjelezhető viselkedésével. Az oldal készítői saját bevallásuk szerint úgy érezték, hogy a sok nVidia-ostorozás után illendő lenne az ATI kártyáinak és drivereinek is a körmére nézni, és valami kritizálni valót találni.

Noha ez nem volt könnyű feladat, de alapos teszteléssel végül megállapították, hogy az R3xx-es grafikus chipek köré épülő ATI videokártyák bilinear és trilinear filtering esetén alacsonyabb matematikai pontossággal dolgoznak, mint a konkurens nVidia GeForce4 Ti alapú megoldásai. Ez valószínűleg a különböző interpoláló áramkörökre vezethető vissza, amelyek a Radeon kártyákon 5-6, míg a GeForce4 kártyákon 8 bites precizitással működnek. Az eredmény enyhe sávosodás, illetve pixeleződés a textúrák megjelenítésében, amelyet a cikk remek ábrákkal is illusztrált. A szerző természetesen hozzátette, hogy ez a hatás átlagos játékokban (legyünk őszinték: az összesben) gyakorlatilag nem észlelhető, mivel a játékos egyszerűen nem tud elég közel kerülni a tárgyakhoz az anomáliák megfigyeléséhez, a hibajelenségeket csak speciális tesztprogramokkal lehet kimutatni. Arról azonban már nem tett említést a cikk, hogy az ATI által használt precizitás megfelel a Direct3D hivatalos, Microsoft által lefektetett minőségi követelményeinek – azaz ebben az esetben az nVidia az előírtnál szorgalmasabban járt el. A másik apró, de lényeges momentum pedig, hogy a különbség csak a GeForce4-ek esetében pozitív, az újabb és drágább FX kártyáknak azonban megvannak a maga problémái...

A 3DCenter cikkének tehát jóval nagyobb volt a füstje, mint a lángja. A konkurens gyártók termékei között a minőségbeli eltérések ezeknél az eljárásoknál elhanyagolhatóak. Ráadásul nem alul-, hanem túlteljesítésről beszélhetünk; így csak elméleti kifogásokat lehet emelni az ATI ellen a fentiekkel kapcsolatban. Azt sem árt észben tartani, hogy milyen célok vezérelhették a kanadai mérnököket. Ezeknek az apróságoknak (is) köszönhető ugyanis, hogy sikerült 0,15 mikronos gyártástechnológiával és látványos gyengeségek nélkül elkészíteni az R3x0-s chipeket, amelyek már másfél éve uralják a felső kategóriás DX9-es kártyák piacát. Az nVidia tervezői máshol kötöttek kompromisszumokat: a GeForceF FX-nél ez főleg a pixel shader 2.0 teljesítményben és a gyengébb FSAA (teljes képernyős élsimítás) esetében érezhető. Részünkről ezt jelentősebb hátránynak tartjuk, amelyet nem ellensúlyoz a megkövetelténél magasabb bilinear filtering precizitás...

Bilinear filtering precizitás

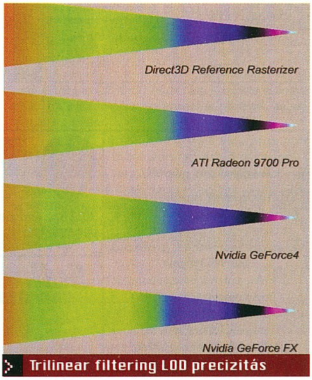
Az ATI esetében látványosabbak az átmenetek közötti határok

A szakmai kifejezések rövid ismertetését olvashatjátok:

Point sampling:
A legegyszerűbb textúrázási módszer: ilyenkor a videokártya kiszámítja az adott képponthoz tartozó textúra-koordinátákat (a poligon csúcspontjaiban megadott értékeket interpolálva), és aztán az itt található texel (textúra pixel) színével dolgozik. Ebből következik, hogy ha két szomszédos képponthoz eltérő texelek tartoznak, akkor a váltás éles lesz, ami közelről igen rosszul mutat. Ez a jelenség mozgás közben még intenzívebb, zizegő hatást kelt.

Bilinear filtering:
A recés, pixeles textúrák látványát hivatott orvosolni a szűrés. A videokártya a kirajzolás alatt álló képponthoz tartozó textúra-koordinátákról nem csak egy texelt olvas be, hanem kapásból négy szomszédos képpontot. Mindegyikhez rendel továbbá egy súlyt is, ami a kért textúra-koordinátáktól való távolságuk függvénye, és így számolja ki az átlagukat – ami a fentiekből adódóan egy átmeneti szín lesz. Érelemszerűen az egymás melletti képpontokhoz eltérő textúra-koordináták tartoznak, így más és más átmeneti színeket fog előállítani a szűrés: a megjelenített képen tehát folytonos átmenetek lesznek a textúrán belül.

Trilinear filtering:
A szimpla bilinear filtering önmagában még nem old meg minden problémát, a távolabb elhelyezkedő poligonok ugyanis a perspektivikus hatás miatt kisebbnek látszanak, így kisebb felbontású textúrákat érdemes használni a megjelenítésükhöz. A mipmapping ezt viszonylag jól megoldja, azonban a textúrák kisebb és nagyobb felbontású változata közötti váltás éles határvonalként jelentkezik a képen, ami mozgásban még zavaróbb hatású. Ezt oldja meg a trilinear filtering, ami az egyes képpontok megjelenítéséhez egyszerre két szomszédos mipmap LOD (level of detail) szintről olvas be bilinear filterelt texeleket; majd ezek között a poligontávolságtól függő súlyozással átlagol.



Trilinear filtering LOD precizitás

Az ATI kártyánál jól láthatóak a sávos átmenetek; a GeForce FX esetében viszont nem folyamatosak a váltások, a közöttük lévő egybefüggő szakaszokon egyáltalán nincsenek átmenetek (ez az úgynevezett brilinear filtering)

OPTIKAI EGEREK TESZTJE

Macskafogók

Gomb gomb hátán a Logitech edzőcipő-kinézetű egerén

Jelen cikkünk a februári CHIP Magazinban megjelent, kismillió optikai egér tesztjét tartalmazó írás díjazottjait veszi szemügyre - a játékosok szemszögéből, az eredeti írás szerzőinek tollából, akik mellesleg súlyos játékmániában szenvednek.

Megvolt a lottó ötös, összeállt belőle a NASA-t megszégyenítő csúcsgép, az America Online külön kábelt fektetett hozzá, mégsem megy igazán a játék. Ideje vagy felhasználót, vagy egeret cserélni. Előbbiben nem, de ez utóbbiban segíthetünk.

Fenti soroktól rögtön kedvet kaptam egy újabb Desert Combat fordulóra, így csapjunk rögtön a közepébe. Tesztünkben csak optikai egereket vizsgáltunk, ám külön értékeltük a vezetékes és vezeték nélküli egereket, főként, hogy sokan még most sem bíznak meg a rádiótechnológiában. Részben igazuk is van, az egykori infrás/rádiós példányok frissítési ideje az öngyilkosság egy formájává varázsolta a netes játékot, de ez már a múlt. A mai rádiós egerek frissítési sebessége az USB porthoz illő, így tökéletesen harcra kész. Igyekeztünk alaposan kipróbálni az egerek gyorsaságát és pontosságát. Például okáért, ha a vezérlő ugyanazt az utat teszi meg oda és vissza (többször), végül a kiindulási pontjához kellene, hogy visszatérjen – elméletben legalábbis. De ez a probléma még áthidalható némi igazgatással, sokkal fontosabb a gyorsaság. Ettől függ, hogy egy-egy hirtelen mozdulatunk eredménye egyenes vonal lesz-e, vagy inkább a jól ismert igazságosztó, Zorro védjegye. Bár utóbbi akár jól is jöhet szobák „kisepréseére", a fejlövések kedvelőinek igencsak bosszantó.

Ezek a tulajdonságok erősen összefüggnek a kényelemmel. Minél jobb az adott egér fogása, annál jobban boldogul majd tulajdonosa, így az általunk legjobbnak ítélt modelleken kívül is van élet, érdemes kipróbálni a vételre kiszemelt eszközöket, főleg a jobb modellek árai miatt.

Házi kedvenceink

A hagyományos asztali modellek között – nem mondhatnánk, hogy meglepetésünkre – a Logitech MX310 bizonyult a legjobbnak, bár a Microsoft legújabb modellje egy hajszálnyival pontosabb volt nála, csak kevésbé találtuk kényelmesnek. Ráadásul végre egy hibátlan Explorer, érdemes hát mindkét modellt keresni – még Linux-rajongóknak is.
A mérsékelt ár meggyőző érv az optikai egerek mellett. A mezőnyben a legjobb ár/teljesítmény aránnyal az A4 SWOP 53 büszkélkedhet, hasonlóan jó áron kapható a Genius NetScroll+ Eye Ruby/Blue kissé feldögösített külsejű modelljeinek egyike.

A vezeték nélküli csúcsmodellek összecsapásában különlegességével a Logitech MX900 győzedelmeskedett volna, de ára kissé túlzó azon kétes erényhez képest, hogy felvághatunk Bluetooth képességére, így – ahogy az illik is – az ifjabb fivér, az MX700 lett a legjobb. Szép is csúcsmodellnek lenni, de nem hátrány, ha egy egér nem kerül annyiba, mint egy közepes tudású Socket 478-as alaplap. Ha valaki megfizethetőbb típusra vágyik, annak remek társa lehet a még mindig dobogós Microsoft Wireless IntelliMouse Explorer, vagy az ára miatt legjobb vételnek számító A4 RP648.

Jövőkép

Úgy tűnik az evolúció ezúttal is megállíthatatlan. Az optikai egerek pontosak, gyorsak, kosztűrők (azért csak mérsékelten), és áruk is egyre szerényebb. Golyós egeret szinte már csak az használ, aki nagyon hagyománytisztelő, vagy alig számítógépezik, így fölöslegesnek tartja a pluszkiadást, netán játék-mániás és olthatatlan szerelemre lobbant a TerraTec Mystify Razer Boomslang 2100 iránt.
A következő törzsfejlődési lépcső az általános vezeték nélküliség lesz, ehhez azonban még el kell telnie egy kis időnek. A többség már boldogan elvágná a virtuális köldökzsinórt, hisz a zsenikre oly jellemző rendetlenségben könnyen elakadhat a kábel, de a viszonylag magas ár komoly ellenérv – egyelőre. Akadnak még, akik a technológia sebességében és megbízhatóságában kételkednek, ám az eladási statisztikák alapján egyre többeket győz meg a nagyfrekvenciás adatátvitel.

Logitech Tojásfej

Lájer Balázs/bullseye

Gyártó	Logitech	Microsoft	Genius	A4	Logitech	Logitech	Microsoft	A4
Típus	MX310 Optical Mouse	IntelliMouse Explorer 3.0	NetScroll+ Eye Ruby/Blue	SWOP53 Optical 3D Mouse	MX900 Bluetooth Optical Mouse	MX700 - Cordless Optical Mouse	Wireless Intelli Mouse Explorer	RP648 - Full Power
Bruttó végfelhasználói ár	10 750 Ft	10 300 Ft	3 875 Ft	2 600 Ft	28 000 Ft	21 000 Ft	12 990 Ft	7 000 Ft
Műszaki adatok								
Gombok / Görgő	6/1	5/1	3/1	3/1	8/1	8/1	5/1	3/1
Extra	-	-	vörös és kék kivitelben is kapható	-	Bluetooth csatlakozás, akkutöltős dokkoló egység	akkutöltős dokkoló egység	zselés, oldalra dönthető görgő	-
Kapcsolat	kábel	kábel	kábel	kábel	rádióhullám	rádióhullám	rádióhullám	rádióhullám
Balkezes használat	igen	igen	igen	igen	nem	nem	nem	nem
Csatolók	USB (PS/2 átalakító)	USB (PS/2 átalakító)	USB (PS/2 átalakító)	PS/2	USB-s Bluetooth rádióvevő (PS/2 átalakító)	USB-s rádióvevő (PS/2 átalakító)	USB-s rádióvevő	USB-s rádióvevő (PS/2 átalakító)
Megjegyzés	jó fogású és kidolgozású, Logitech minőség	kellemesen ergonómikus Microsoft darab	alapkivitel alapfeladatokra	ergonómikus, egér balkezeseknek is	a csúcskategória csúcsa	nagyon jól kidolgozott, ergonómikus, kifejezetten igényes felhasználóknak	pontos csúcsmodell, elérhető áron	kellemes kialakítású, jól kezelhető

A 3 DIMENZIÓ ÉS AZ IDŐ >

AMI KEZDETBEN EGY 2-3 OLDALAS ÁTTEKINTÉSNEK INDULT, ABBÓL VÉGÜL EGY HOSSZÚ, KOMOLY KUTATÓMUNKA EREDMÉNYÉT MAGÁBAN FOGLALÓ „ÉRTEKEZÉS" LETT. GYÖKEREZETT EZ EGYRÉSZT ABBAN, HOGY SEHOL MÁSHOL (SE MAGYARUL, SE MÁS NYELVEN, SE NYOMTATVA, SEM A NETEN) NEM TALÁLTAM RÉSZLETES ÁTTEKINTÉST EBBEN A TÉMÁBAN – PEDIG MILYEN JÓ IS LETT VOLNA AZ EREDETILEG TERVEZETT CIKKHEZ NÉMI REFERENCIA ANYAG! MÁSRÉSZT SZEMÉLY SZERINT FIRST PERSON SHOOTER RAJONGÓ VAGYOK, A MUNKÁMBÓL KIFOLYÓLAG PEDIG IGEN ERŐSEN BELEÁSTAM MAGAM A 3D-S VIDEOKÁRTYÁK TECHNOLÓGIÁJÁBA ÉS PIACÁBA. EBBŐL JÖTT AZ ÖTLET, HOGY KÉSZÜLJÖN EGY KRONOLOGIKUS ÁTTEKINTÉS, AMELY VALAMILYEN SZINTEN ÖSSZEKAPCSOLJA A 3D-S VGA VEZÉRLŐK FEJLŐDÉSÉNEK TÉMAKÖRÉT AZ EZEN IPARÁG HÚZÓEREJÉNEK SZÁMÍTÓ FPS JÁTÉKOK EVOLÚCIÓJÁVAL. EHHEZ VÉGÜL HOZZÁCSAPTAM A DIRECTX FEJLŐDÉSÉT IS, HISZ MOSTANRA A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK SZEMPONTJÁBÓL EZ LETT A DE FACTO GRAFIKAI SZABVÁNY (VAGYIS PONTOSABBAN A DIRECT3D A GRAFIKA OLDALÁRÓL). AZ OPENGL SZABVÁNY FEJLŐDÉSÉT A NÉPSZERŰ GLQUAKE, QUAKE II ÉS III GRAFIKUS MOTOROK ELTERJEDTSÉGE ELLENÉRE SEM RÉSZLETEZTEM, ÁM ÖSSZEÁLLÍTÁSOMBAN TERMÉSZETESEN HELYET KAPTAK AZ OPENGL GRAFIKUS FELÜLETET HASZNÁLÓ JÁTÉKOK IS, AMENNYIBEN EZT JELENTŐSÉGÜK INDOKOLTA. NOS, VÁGJUNK BELE AZ IDŐUTAZÁSBA.

1996

Az ezen cikken belül történő áttekintés, bár nyúlhatna korábbra is, nem éreztem értelmét annak, hogy 1996-nál előrébb menjek az időben. Ugyanis ez az év adta meg számunkra az első valódi 3D-s játékmotort használó címét, az id Software Quake-jét. Ugyanezen évre tehető az első valódi, az átlagemberek által is megfizethető 3D grafikus gyorsító, a 3Dfx (akkoriban még nagy D-vel írták a cég nevét) Voodoo 1 (azt, hogy ez volt az első Voodoo, természetesen csak utólag írjuk mellé, akárcsak az I. világháború esetében) piacra lépése, bár ezen chipkészlet, illetve kártya szélesebb körű elterjedése inkább 1997 folyamán történt meg, mig a Quake már 1996-ban is rengeteg elismerést gyűjtött be (hála szoftveres renderelési módjának). A két produktum egyébiránt korai – ha nem is első, hisz a Doom megjelenésekor sokan csak azért fejlesztették a gépüket, hogy ez a szörnymészárló matéria fusson rajta – indikátora annak az összefonódásnak, amely a számítógépes játékipart és a játékprogramokat fejlesztő és kiadó cégek között kialakult a későbbiekben.

1996-ban a Microsoft DirectX-e (az azévben forgalomban lévő verzió a DX 2 volt, később a DirectX 3) még bőven nem rendelkezett akkora dominanciával, mint most. Ennek legplasztikusabb példája, hogy a GLQuake motor is OpenGL alapú, sőt, ezt a jellegzetességet a sorozat további két része is megtartotta (bár a negyedik rész is készülőben van a Raven Software fejlesztésében, ennek motorja már minden valószínűség szerint DirectX alapú lesz, mégpedig a Doom III motorja). Ez az év fémjelezte tehát a valódi 3D-s játékmotorok első generációjának megszületését. 1996-ban nem is igazán akadt e téren versenytársa a Quake-nek, hisz a többi első személyű lövöldözős cím (leginkább a Duke Nukem 3D) mind ál-3D megjelenítést alkalmazott (ezt legkönnyebben úgy lehetett megállapítani, hogy a ránk leselkedő szörnyek körbejárhatatlanok voltak, mindig a pofájukat mutatták felénk – ez mondjuk viselkedésnek udvarias, ám a vizuális realizmusnak hatalmas pofon). A Quake motor továbbélése leginkább a játék két küldetéslemezén (Scourge of Armagon és Dissolution of Eternity) és az interneten keresztüli multiplayer játék egyik alapkövének is tekinthető QuakeWorld kliensen keresztül valósult meg. Még egy legenda alapozódott meg 1996 októberében, ugyanis ekkor debütált a Tomb Raider első része. Korunk legnagyobb közröhejének kitett játéka, a Duke Nukem Forever („fejlesztése" mintegy 6-7 éve tart már) „2,5D"-s alapjait is '96-ban rakta le a Duke Nukem 3D, amely nevével ellentétben még nem használt igazi 3D-s grafikus motort (Build engine).

> Duke Nukem, a nők bálványa

Az év – lényegében egyeduralkodó – 3D-s videokártyája a fentiekben már említett 3Dfx Voodoo volt (4 MB-nyi fedélzeti tárral), bár a Quake szoftveres módban (azaz a csak 2D-s megjelenítést támogató videokártyákon, pl. S3 Trio 64) is futott és szép volt (akkori szemmel), csak megfelelően erős processzor (legalább Intel Pentium 133) kellett alá. Érdekességként megjegyzem, hogy a játék megfelelő futtatásához ajánlott rendszermemória mennyisége 16 MB – DOS alatt! Igen, itt is történtek „apróbb" változások az utóbbi időben.

1997

Ez az év a DX 3.0a-val nyitott, amely akkortájt igencsak háttérbe szorult a Glide-dal (a 3Dfx API-ja, azaz programozási rétege a Voodoo chipkészlet(ek) számára) szemben, ám év vége felé már megkaptuk a DirectX 5.0-t, amely talán az első olyan DX kiadás volt, mely biztató kilátásokkal és akkoriban érettnek minősíthető grafikával rendelkező játékokkal birt. A '97-es évnek további fontos attribútuma volt a 3D grafika szempontjából az AGP (Accelerated Graphics Port) szabvány és bővítőrés megjelenése az alaplapokon. Miközben ebben az évben a Voodoo 1 továbbfolytatta menetelését a 3Dfx kártyagyártó partnereinek segítségével (pl. Orchid, Diamond Multimedia stb.; ne fe-

Lara Croft, a "nőies nő" mintapéldánya...

ledjük, hogy ekkor még a 3Dfx csak tervezte és gyártatta a Voodoo készletet, de kártyákat maga nem állított elő), a nyár folyamán feltűnt két vetélytárs. Júliusban lépett piacra az ATI-tól a Rage Pro lapka (ATI Expert kártyacsalád; 2-4 MB videomemória), amely DirectX alatt olykor elverte a Voodoo-t, ám az OpenGL támogatása – főleg a kezdetekben – csapnivaló volt. Rá egy hónapra jelentkezett az nVidiától az NV3, ismertebb nevén a Riva128 chip (általában 4 MB RAM a fedélzeten). Nos, ez a megoldás DirectX-ben a legtöbb esetben mind a Voodoo-t, mind a Rage Pro-t megütötte.
Mivel az ATI és az nVidia lapkája a 3D gyorsítás mellett támogatta a 2D módot is, ezért a Voodoo-val ellentétben, hozzájuk nem kellett társkártya. A 3Dfx úgy érezte, hogy orvosolnia kell ezt a problémát, és októberben jelentkezett a Voodoo Rush megoldással (fedélzeti tár: 6 MB), ami nem lett sikeres. Többek között azért, mert a 2D megjelenítésének minősége elmaradt a Rage Pro-étól és a Riva128-étól, 3D-ben pedig mintegy tiz százalékkal lassabb volt a különálló Voodoo kártyánál.

Ami az év játéktermését illeti, a Quake fentebb már említett küldetéscsomagjainak év eleji megjelenése (február, illetve március) után májusban lépett szinre a Build grafikus motort (Duke Nukem 3D) használó Blood a maga sötét világával és akasztófahumorával (kategória: FPS). Aztán ősz elején a Star Wars univerzum rajongói örvendezhettek, mivel kijött a 3D-s jedis, lézerkardozós program, a Jedi Knight, de a Lara Croft kvalitásait méltató játékosok sem maradtak anyag nélkül: megjelent a Tomb Raider II: The Dagger of Xian. Ugyancsak a Quake motort, ám annak egy továbbfejlesztett változatát (de még nem Q2!) használta a szeptemberben piacra lépett Hexen II, amelyben az apokalipszis lovasai ellen kellett felvennünk a küzdelmet (ez már akkor is menő téma volt, és ez ideig nem csitult a lelkesedés iránta a fejlesztők körében: mostanában (2003 vége/2004 eleje) több ilyen jellegű játék is ki fog jönni, pl. Apocalyptica, Psychotoxic: Gateway to Hell stb.). A nagy durranás persze az év végére maradt: John Carmack megújult 3D-s motorjával (szintén OpenGL alapú) színre lépett a Quake II december legelején. A látványvilág minden addigit felülmúlt, és fontos újításként a játékosok megcsodálhatták a különböző színű fényeket kibocsátó fényforrásokat.

Az év domináns 3D grafikus megoldása maradt a 3Dfx Voodoo, ám a Riva128 – főleg a feljövő DirectX-ben nyújtott magasabb teljesítménye okán – is igen sok hívet szerzett magának.

Ez a logo történelmet írt 1998-ban

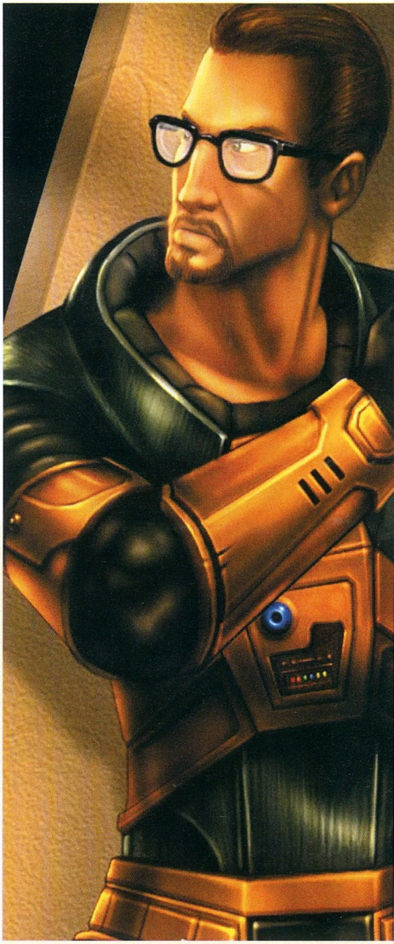
'98 a PC-s asztali grafikus hardverek szempontjából a kettesek éve volt. Először is megjelent a mindinkább teret hódító – és a PCI-os társait ezáltal kiszorító – AGP grafikus kártya csatolószabvány 2X változata, dupla sávszélességgel az eredetihez képest. Az év márciusában pedig piacra lépett a játékosok és a szakma által már nagyon várt 3Dfx Voodoo 2, amely már két textúrázóegységet tartalmazott, az eredeti Voodoohoz képest kétszer annyi memóriát (8 MB), illetve két kártya párba volt köthető (SLI, azaz Scan Line Interleave mód) a teljesítmény megduplázása érdekében (ami

Te is belenéztél a napfogyatkozásba?

a Voodoo 1 szinthez képest mintegy négyszeres szorzót jelentett). A Voodoo 2 az első kiadáshoz hasonlóan még mindig dedikált 3D-s megoldás volt, tehát kellett mellé a gépbe egy 2D-s videokártya is. A 3Dfx berkeiben csúcspontjára hágott a hurráoptimizmus: sem a cég dolgozói, sem a rajongók, de még a szakma sem hitte volna el ekkor, hogy két és fél év múlva a cég véglegesen eltűnik a süllyesztőben.
Azonban míg a hardcore játékosok kettesével vették a Voodoo 2-t, a konkurencia sem pihent. Az év áprilisában jelentkezett a nagy I, azaz az Intel, első 3D grafikus megoldásával, az i740-nel, amelynek kifejlesztésében a leginkább fegyvergyártásáról ismert Lockheed Martin egyik divíziója, a Real3D is közreműködött. Nos, az i740 teljesítménye nagyjából a fele volt a Voodoo 2-ének, tehát olcsósága ellenére sem igazán rúghatott labdába. Más kérdés, hogy az Intel viszont megtalálta vele a számítását, ugyanis később alaplapi chipkészleteibe integrálta, sőt anno az OEM (Original Equipment Manufacturer) gépépítők is kedvelték az i740 lapkára épülő videokártyákat, hisz alacsony vételáruk ellenére a kor 2D-s alkalmazásait és 3D-s játékait képes volt megfelelő módon meghajtani. Külön kiemelendő az i740 robusztus OpenGL támogatása, aminek többek között az is köszönhető, hogy még a Quake III Team Arena is elfutkározik ilyen lapkás videokártyával, természetesen meglehetősen lebutított grafikai részletességgel (saját tapasztalat). Jellemző fedélzeti memóriamennyiség: 4-8 MB.
Nem sokkal az i740 után debütált a Riva128 ráncfelvarrott változata, a Riva128 ZX. A korábbi néggyel szemben most már 8 MB memóriát támogatott a lapka, és egyéb, apróbb optimalizációk is történtek a szilíciumon. Szintén a tavasz vége felé robbant be a piacra a Matrox első igazi 3D gyorsítója, a G200. Habár 2D-ben nagyon szép volt az ilyen chippel szerelt kártyák képe, 3D-ben nyújtott teljesítményük elmaradt a vetélytársakétól (leszámítva az i740-et). Ez utóbbi tény, illetve a kezdetben gyenge driver támogatás miatt a G200-as termékek nem lettek igazán sikeresek, ám a kor mércéjével mért nagyon szép 2D miatt az OEM-ek ezeket a megoldásokat is igencsak csípték. A G200 alapú kártyákat 8-16 MB memóriával kiszerelve gyártotta a Matrox.

Már nyári termés az S3 – akkor minden valamennyire is tájékozott PC felhasználó ismerte ezt a céget – első igazi 3D gyorsítója, a Savage3D. Elméletileg a cég már készített ilyen jellegű grafikus lapkát, de a különböző Virge készletek a szaksajtótól – teljes joggal – a 3D decelerator, azaz 3D lassító gúnynevet érdemelték ki. Az általában 8 MB-nyi videomemóriával szerelt Savage3D technológiai szempontból egész jó volt, ám viszonylag gyenge drivertámogatottsága megakadályozta szélesebb körű elterjedését. Még az OEM-ek sem igazán haraptak rá, pedig a Savage3D alapú videokártyák is olcsóságukról híresültek el.

Ősszel jelentkezett az nVidia a Riva TNT-vel (ma már csak egyszerűen TNT-nek hívjuk, a VRAM jellemző mennyisége: 8-16 MB), amely bár integrált 2D/3D megoldás volt, 3D teljesítmény szempontjából DirectX alatt felvette a versenyt a Voodoo 2-vel, sőt támogatta a 32 bites színmélységet is. A készlet debütálásakor a felhasználók kissé becsapva érezték magukat, ugyanis előzetesen az nVidia magasabb mag/memória óra-



Megártott a sok koksz...

Én meg csak füstölgök itt mérgemben...

jeleket adott meg, mint amit végül is sikerült a termékben realizálnia. Ettől függetlenül azonban a TNT készletes kártyák igen jól fogytak.

Októberre sikerült az ATI-nak is kihoznia egy versenyképes anti-Voodoo 2 megoldást, a Rage 128 GL-t. Teljesítményben meg is fogta ez a készlet az egykártyás Voodoo 2 felállást, ám természetesen képtelen volt futtatni a rengeteg piacon levő Glide specifikus játékot (vagyis olyan címeket, amelyek vagy csak 3Dfx-es kártyán indultak el, vagy ilyen típusú gyorsítón néztek ki igazán jól). Ekkor ugyan még nem volt olyan fontos, ám a Matrox G200-zal, illetve a Riva128 ZX-szel egyetemben már támogatta a 32 bites színmélységet 3D-ben, míg a Voodoo kártyák tulajdonosai meg kellett, hogy elégedjenek 16 bittel, azaz egy maximum 65536 színű virtuális világ kialakításának lehetőségével. A Rage 128 GL-es kártyákon 8-16 MB-nyi RAM kapott helyet.

A '98-as év utolsó negyedéve feltétlenül a 3Dfx-é volt. Októberben piacra dobta a cég a Voodoo Banshee-t (16 MB videó RAM), amely a Voodoo Rushoz hasonlóan egy integrált 2D/3D grafikus chipkészlet volt, Voodoo 2 alapokon, ám mindössze egy textúrázóegységgel. A megoldás ezen tulajdonsága elég komoly negatívumnak számított egy olyan érában, ahol már jelen voltak a duáltextúrázást is használó motort alkalmazó játékok (pl. Quake II). A Banshee további érdekessége, illetve hátránya volt, hogy bár AGP interfészen keresztül csatlakozott az alaplaphoz, az AGP textúrázást nem ismerte. A fenti negatívumok ellenére nem lett komolyabb bukás a Banshee-ből. Ez talán magyarázható a nagyszámú 3Dfx rajongói táborral, esetleg a fentebb már említett 3Dfx, azaz Glide specifikus játékok garmadájával.

1998 legvégén a 3Dfx fuzionál az STB-vel, egyúttal a nevét 3dfx-re változtatja. Ez az egyesülés lehetővé tette a 3dfx számára, hogy saját maga gyártsa a chipkészleteire épülő videokártyákat. Nem sokkal később a cég bejelenti a Voodoo 3 készletet, ám a piacra lépésre még várni kellett – amint azt meg fogjuk látni, nem is olyan keveset.
Nos, az imént felsorolt sokféle 3D-s grafikus gyorsítót valamihez el is kellett adni, ezért nem meglepő – bár a közvetlen ok-okozati viszonyt igen nehezen lehetne bizonyítani –, hogy 1998-ban rengeteg jelentős, sőt korszakalkotó 3D-s játék született. A szoftveres alapot ehhez a Glide-on felül az év folyamán a 6.0-ás verzióig jutó DirectX adta meg.
A májusi eső hozta el nekünk az Unreal 3D motorra építkező first person shootert, az Unrealt. A Quake II-vel való összehasonlítás egyből adta magát, és én a saját benyomásaimra támaszkodva azt mondhatom, hogy az Unreal nyert (mondjuk volt is a játék fejlesztőjének, az Epic Gamesnek plusz fél év fejlesztési ideje az id Software munkájához képest). Mivel az Unreal játékmenete is a topon volt, ezért nagy bizonyossággal kijelenthető, hogy sok játékos fejlesztett '98 tavaszának végén gépet ennek a játéknak a kedvéért. Történeti érdekesség, hogy az én akkori konfigurációmon – Intel Pentium 200 MHz, 3Dfx Voodoo, 96 MB RAM – bizony hajlamos volt a szaggatásra az Unreal. Megjegyzendő, a játék hardveréhsége kiterjedt a rendszermemóriára is.
Nyáron vihar előtti csönd ülte meg a játékpiacot, majd kora ősszel érkezett bemelegítésképpen a Novalogic Voxel Space technológiáját használó Delta Force, amely érdekes egyvelegét adta az FPS és – a szárnyait leginkább ezzel az alkotással bontogató – taktikai shooter műfajoknak. A játékosok jelentős csoportjának szívét nyerte el ez a szinkretikus műfaj, így hát a mai napig újabb részek jelennek meg a Delta Force sorozatban, legutóbb a Black Hawk Down epizódot vehettük kezünkbe (2003. március), melyet nemsokára a Team Sabre című kiegészítő is követni fog.

Aztán októberre két komolyabb cím is beesett. Kevésbé nagy port kavaró, ám technológiai újdonságot (LithTech 1.0 grafikus motor) és eszelős játékélményt – az eddig megjelent talán legblazírtabb főhős(öke)t felvonultató FPS, iszonyatos mennyiségű vér – egyaránt biztosító játék volt a Blood 2: The Chosen, mely a Monolith keze munkája volt. Már a Blood 2-ből tudni lehetett, hogy a Monolith-nál nagyon tudnak. Azóta egyre csak ezt bizonyítják a cég fejlesztői: Alien versus Predator 2, No One Lives Forever 12. Egytől-egyig a kedvenc játékaim közé tartoznak. A hónap igazi durranása azonban a first person shooter kategóriáját erősen megújító Half-Life volt, a Valve Software gondozásában. A játék ugyan az eredeti Quake erősen feltupírozott motorját használta, ennek ellenére a látványvilága bőven megfelelt a kor követelményeinek.

A Half-Life sikerét bizonyítja az ez idáig eladott több millió példány, illetve a számos, a játékhoz kapcsolódó küldetés-, kiegészítő-, illetve gyűjteményes lemez megjelenése. Ugyancsak a Half-Life-ból nőtt ki a QaukeWorld utáni multiplayer éra egyértelmű bajnoka, a Counter-Strike is (megjelenés: 2000. november). A HL tehát a mai napig hódít, sőt, 2003 őszére vártuk az egyjátékos módra kihegyezett CS: Condition Zerót a Ritual Entertainmenttől (nem érkezett meg).

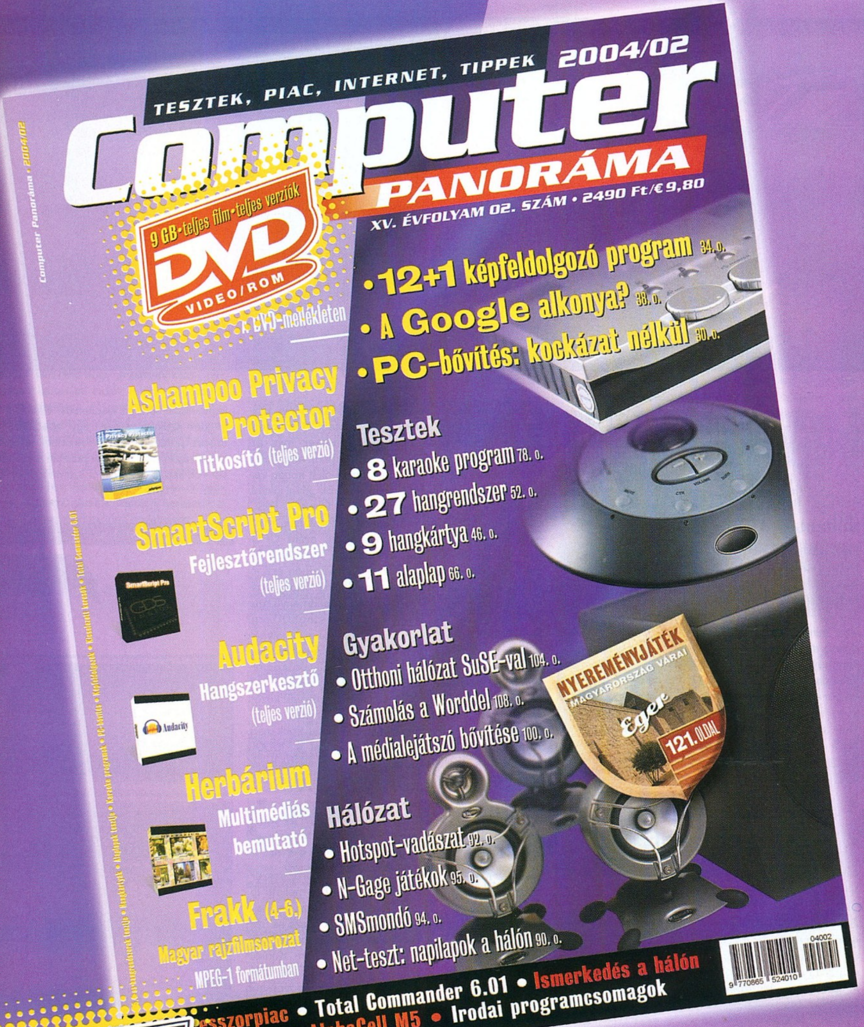
1998 legvégén a „futottak még" kategóriájában is jelentős alkotások születtek. Novemberben jött ki a továbbfejlesztett Quake II motort használó SiN (FPS), amely játékélmény tekintetében erősen megosztotta a játékosokat, ám egy dologban mindkét oldal egyetértett: az alkotást erősen bugosan adta ki kezei közül a Ritual (remélhetően a Condition Zeróval nem követik el ezt a hibát). Ugyancsak ebben a hónapban kapta meg minden Tomb Raider rajongó a fejadagját a TR III: The Adventures of Lara Croft képében. Végül az év utolsó hónapjában lopakodott színre a Looking Glass istállójából a Thief: The Dark Project, megteremtve a first person sneaker (azaz nagyjából első személyű lopakodós) játékok kategóriáját. Amennyire újszerű volt a Thief megközelítése a játékmenetet illetően, annyira nem állta meg a helyét '98 végén a címet hajtó, Dark Engine elnevezésű grafikus motor.

Az év meghatározó 3D-s grafikus megoldása a 3Dfx Voodoo 2 volt, ám már a vetélytársaknak is sikerült szép eladásokat produkálniuk.

A következő számban folytatjuk időutazásunkat az 1999-es évvel.

gale

Computer Panoráma DVD-melléklettel

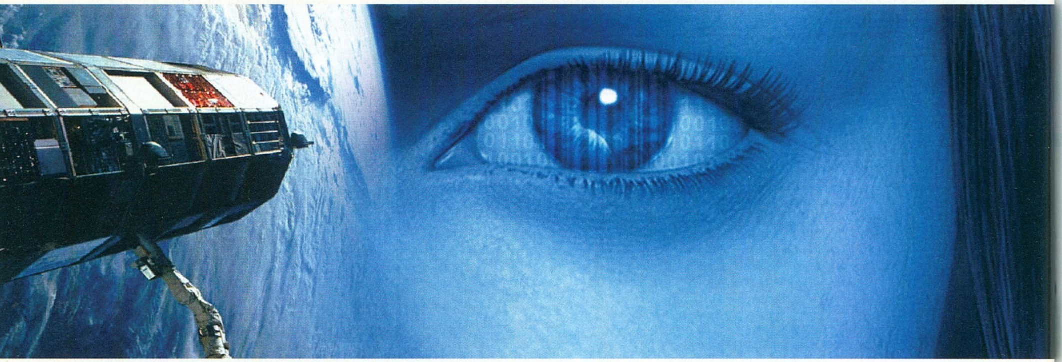


9GB • teljes film • programok
DVD VIDEO/ROM

Megrendelhető:
Computer Panoráma Kiadói Kft., 1091 Budapest, Üllői út 25.
Internet: www.computerpanorama.hu/megrendeles
E-mail: megrendeles@cpanorama.hu
Telefon: 456-6964, fax: 456-6970

HOMOK A GÉPEZETBEN

Hírek és érdekességek a tudomány és a technika világából



E HAVI IDÉZETÜNK: „KÉSZÜLJENEK FEL ARRA, HOGY AZ ÉVTIZED VÉGÉIG ELÉRJÜK A BILLIÓ MŰVELET PER MÁSODPERCES (TIPS) TELJESÍTMÉNYSZINTET. SZÁMOS PARADIGMAVÁLTÁSRA KERÜL MAJD SOR, ÉS A „DOLGOK SZOKÁSOS MENETE" NEM LESZ A LEHETSÉGES OPCIÓK KÖZÖTT."

Shekhar Borkar
Intel Fellow,
Igazgató, Áramkör Kutatás
Intel Labs

Nos, mint az a fentiekből kitűnik, az első számú chipgyártó egyik vezető fejlesztője nem kevesebbet állít, mint hogy az évtized elejei 1000 MIPS-es (millió művelet per másodperc), vagy 1 BIPS-es (milliárd művelet per másodperc) processzorteljesítmény az évtized végéig az ezerszeresére, vagyis 1 TIPS-re (billió művelet per másodperc) növekszik. Mindez az első hallásra hihetetlennek tűnő kijelentés már korántsem hangzik akkora képtelenségnek annak fényében, hogy a chipek teljesítménye az 1980-as évek elejei 1 MIPS-ről napjainkra háromezerszeresére, vagyis 3000 MIPS-re növekedett...

> "ami elromolhat, az el is romlik: ez a mondat valójában Francis P.Chisholm nevéhez fűződik"

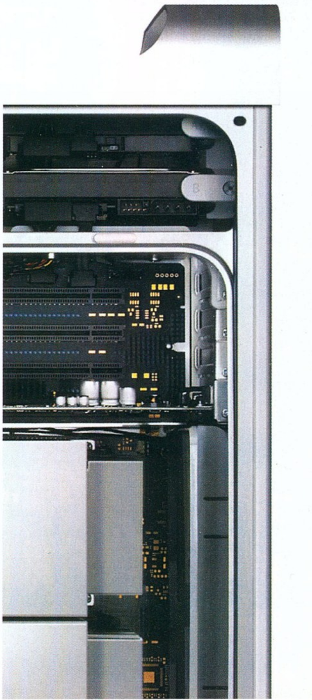
X szuperkomputer – A G5 rehabilitálása

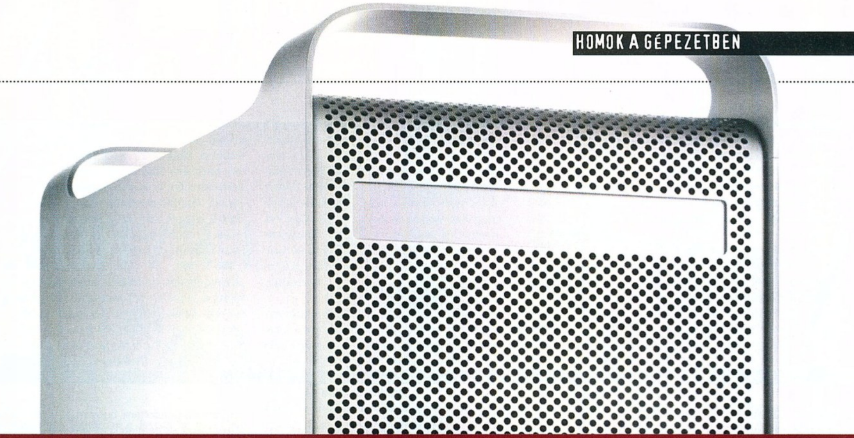
A decemberi CHIP magazinba írott cikkemben (Evolúció vagy revolúció – új 64 bites processzorok) bizony alaposan elvertem a port az Apple nemrégiben bejelentett G5 rendszerein. Akkor szomorúan voltam kénytelen megállapítani, hogy „a különböző független tesztek tanúbizonysága szerint a G5 teljesítménye szignifikánsan elmarad az Athlon 64 (FX) processzorok teljesítményétől, sőt, számos területen még a 32 bites vetélytársak gyalogjai (Athlon XP, Pentium 4) is könnyedén mattot adnak az Apple királyának". Kritikám persze nem annyira az új almák lelkének számító IBM processzornak szólt, hanem magának a komplett rendszernek, amelyből a Steve Jobs vezette cég fejlesztőmérnökei a jelentős technológiai újítások (pl. 1 GHz-es, 16 GB/sec sávszélességű rendszerbusz!) ellenére sem tudtak versenyképes teljesítményt kifacsarni (lehetséges volna, hogy a MacOS mégsem annyira felsőbbrendű operációs rendszer, mint azt egyesek állítják...?). A hardverplatformhoz nem kellőképp optimalizált szoftveren túl ennek okát abban véltem megtalálni, hogy a G5 processzorok „jóval inkább tekinthetők az IBM felsőkategóriás Power4 RISC chipjei egyfajta »leegyszerűsített« változatának, mintsem kifejezetten átlagfelhasználóknak szánt CPU-nak". Vagyis jóindulatúan feltételeztem, hogy ez a 64 bites processzor inkább szerverkörnyezetben érzi jól magát, mint asztali gépekben. Ennek ékes bizonyságául szolgált a világ 500 legnagyobb teljesítményű szuperkomputerét összesítő lista (www.top500.org) nemrégiben publikált legfrissebb verziója is, amelynek harmadik helyét egy ilyen CPU-kkal felszerelt rendszer foglalja el. A fantáziadús X névre hallgató szuperkomputer összesen 1100 darab kétutas G5 szervert (vagyis 2200 processzort) tartalmaz, amelyek között a villámgyors összeköttetést Mellanox Infiniband csatolók, és Cisco Gigabit Ethernet switch-ek teremtik meg. A rendszer összteljesítménye kevéssel a 10000 GFlops-ot is meghaladja, ezáltal csaknem elérve a második helyezett ASCI Q teljesítményének hatvan százalékát, megközelítőleg negyedakkora processzorszám (2200 G5 kontra 8 192 Alpha EV68) mellett! További érdekesség, hogy az X-et a tulajdonos, vagyis a Virginia Egyetem szakemberei szerelték össze és üzemelték be, nem kérve segítséget egyetlen szuperkomputer-specialistától (HP, IBM, Cray stb.) sem. Konklúzióként levonható, hogy habár Steve Jobs azon állítása, miszerint a G5-ök volnának a világ leggyorsabb személyi számítógépei, továbbra sem helytálló, viszont az új kétutas Apple rendszerek révén legalább egy kompetitív teljesítményszintet nyújtó szerverplatformmal lettünk gazdagabbak.

Primate Programing Initiative – Majmok a gépteremben

Bizonyára sokak számára emlékezetes a rovatunkban még 2002-ben közölt hír, amelyben arról számoltunk be, hogy a Brown Egyetem tudósainak John Donoghue professzor vezetésével közvetlen agy-komputer kapcsolatot sikerült kiépíteniük. Kísérleti alanyul egy majom szolgált, amely egy speciális implantátum (egész pontosan egy, a neurális szignáljait rögzítő processzor) segítségével pusztán a gondolatai erejével volt képes vezérelni a számítógépen futó programot.

Macintosh G5





Macintosh G5: minden DTP-s szakember álma

Az évtized végéig elérjük a billió művelet per másodperces teljesítményszintet

Úgy tűnik, hogy 2003-ban a majmok komputeres evolúciójának újabb állomása érkezett el, tudniillik a Stamford Zoológiai Intézet kutatója, Dr. James McAuliffe nem kevesebbet állít, mint hogy „a páviánok és csimpánzok nemcsak használni tudják a számítógépeket, de szoftverek tesztelésére, sőt, programozásra is képesek." A kísérletei eredményeitől önmaga is jócskán megdöbbent prof szerint „amikor a páviánoknak különböző elérési útvonalakat mutattunk egyes, az érdeklődésüket felkeltő GIF, JPG és BMP képekhez, azt tapasztaltuk, hogy a hím állatok akár egy olyan hétszintes, nagy bonyolultságú menühálózaton is keresztülnavigálják magukat, amelyben minden egyes szint 27 választási lehetőséget tartalmazott. Ez körülbelül 35 millió lehetséges útvonalat jelent." McAuliffe megfigyeléseinek további részleteit a sokatmondó című Higher Primates Can Program After VB.NET Training tanulmányában publikálta, amely kivonatos formában megtalálható a www.newtechusa.com weboldalon.

Így még egy mi is ki tudjuk rakni

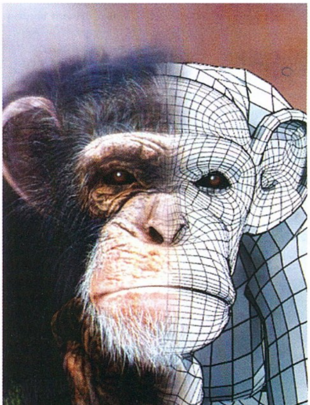
Moore, Murphy, Finagle – törvényekről dióhéjban

Friss statisztikák szerint a világon legtöbbször helytelenül idézett törvények illusztris névsorába immár a Moore törvény is feliratkozott, közvetlenül Murphy és Finagle mellé. Gordon Moore, az Intel egyik alapítója által (egy anekdota szerint vezetés közben) megalkotott törvény eredetileg valahogy így hangzott: „A chipek teljesítménye 24 hónaponként megduplázódik, míg tranzisztoraik száma kétszeresére növekszik." A hibásan idézőknek (akik között az iparág számos kulcsfigurája is megtalálható) leggyakrabban a Moore által megadott időtartammal gyűlik meg a bajuk, amelyet hajlamosak 18 hónapra rövidíteni, aztán a vétlen törvényalkotón dühödten számon kérni a (téves) előzetes várakozásokat. Mások arra éreznek ellenállhatatlan késztetést, hogy egyszerűen megfeledkezzenek a mondat második feléről, pedig éppen ez az a (rész)bölcsesség, amihez pl. a chipgyártók közül messze -legsikeresebb Intel gyártástechnológiai fejlesztéseit mindmáig igazítja, kétévente hajtva végre egy-egy nagyobb ugrást az előállítási eljárásban (most éppen a 130-ról 90 nanométeres gyártástechnológiára történő átállásnak lehetünk tanúi).

Ha már a bevezetőben szóba került, érdemes tisztázni a Murphy törvény körüli félreértést: a XX. század eme jeles tudósának sohasem hagyta el a száját olyasfajta kijelentés, miszerint „ami elromolhat, az el is romlik". Ez a mondat valójában Francis P.Chisholm nevéhez fűződik, aki egy 1963-ban írott esszéjében vetette papírra. Az Edward A. Murphy Jr. által megfogalmazott törvény ezzel szemben így szólt: „ha kettő, vagy több út kínálkozik valaminek a végrehajtásához, és azok közül az egyik katasztrófához vezethet, akkor valaki azt fogja választani." Murphy, aki az amerikai légierő 1949-es rakétakísérleteinek aktív résztvevője volt, egy olyan kísérlet után jutott erre a következtetésre, amelynek során a technikai személyzet szisztematikusan elkövette az összes lehetséges hibát (konkrétan mind a 16 sebességmérőt hibásan szerelték fel annak a kísérleti alanynak a védőruhájára, akin az emberi test extrém gyorsulással szembeni ellenállását vizsgálták). Végleges formájába öntve elsőként Murphy egyik kollégájának, John Paul Stapp őrnagynak a szájából hangzott el szélesebb nyilvánosság előtt, a kísérletet követő sajtótájékoztatón. Ezt követően kezdte meg diadalútját, előbb a törvényalkotó szűkebb szakterületén, a repülőgép- és űrhajótervezésben, majd a különböző technológiai szubkultúrákban, végül az egész világon népszerűvé válva. Sőt, Murphy törvénye alapján dolgozták ki az ún. defenzív design elvét is, ami a felhasználói baleseteknek hivatott elejét venni. Például ha a mérnökök egy kéttűs dugaszt terveznek, akkor mindenképpen aszimmetrikus felépítést alkalmaznak, hogy azt a felhasználó csak egyféleképpen illeszthesse a dugaszolóaljzatba – abból kiindulva, hogy szimmetrikus felépítés esetén előbb, vagy utóbb mindenképp hibázna.

Végezetül pedig essék szó egy újabb keletű, sajátságosan a Moore törvényből is levezethető bölcsességről, amely arra világít rá, hogy a mind nagyobb, és nagyobb processzorteljesítmény miért nem eredményez feltétlenül ténylegesen magasabb rendszerteljesítményt, sőt... Nos, a magyarázatot a tréfásan csak Gates törvénynek nevezett iparági szállóige adja meg, amely szerint: „A szoftverek sebessége 18 hónaponként megfeleződik."

Joshua



Gondolkodom, tehát ki is vagyok?

Üdvözlünk benneteket a megújult PC Guru első levrovjában! Kedvenc játékmagazinotok a hatodik osztályba, vagyis 12. életévébe lépett, és az új év jelentős változásokat hozott magával. A levelek, e-mailek és fórumos hozzászólások alapján úgy gondoljuk, az ünnepek alatt számos kérdés foglalkoztatott benneteket. A téma-toplistán előkelő helyen állnak az alábbiak: milyen lesz az idei újság, lesznek-e teljes játékok, lesz-e áremelés 2004-ben, valamint hogy mik már megint ezek a személyi változások. Nézzük : hogy milyen lett az újság, azt az eddig átolvasott 121 oldal alapján már mindenki eldönthette (majd megírjátok, ugye?). Az előfizetők megnyugtatására: teljesjáték-ügyben minden rendben, továbbra is megtalálhatjátok havi betevőtöket a PC Guruhoz mellékelve. Áremelésről szó sincs és nem is tervezzük, sőt az új arculatnak köszönhetően sokkal több karakter fér el egy oldalon – így lényegében ugyanazért a pénzért sokkal több olvasnivalóhoz juttok!

Hi Guru!
Ez nem egy rosszindulatú kritika, hanem tényleg azért írom, hogy elmondjam, mit gondolok a lapról. Szerintem a bizonyos szétesés óta sokat romlott a lap színvonala. **(...egészen tavaly márciusig, amikor értő kezekbe nem került – félretéve a tréfát tényleg volt egy időszak, amig rosszabb volt az újság színvonala, de mióta visszatért a régi csapat, megpróbáltuk helyrehozni a hibákat. Mostantól pedig már semmiféle akadály nem áll előttünk, és olyan lapot készíthetünk, amilyet szeretnénk... reméljük, mindenkinek tetszeni fog!)** Az egy dolog hogy a cikkírok/rovatvezetők legtöbbje visszatért, de nem az igazi az újság, szerintem ezt nem csak én érzem így. Bevallom, én veszek még egy újságot a piacon, gondolom sejtitek melyik az...
Jó lenne, ha a homok a gépezetben című rovatot visszaadnátok Joshuának, ha ő is szeretné mert a mostani meg sem közelíti (semmilyen téren) a régit. **(Minden álmod így teljesüljön... Joshua több régi hardveres cikkíróval együtt ismét köztünk!)** Megcsappant a világ legbefolyásosabb emberei című rovat. Sokkal rövidebb lett, mint régebben volt. Esetleg ha néha megoldható lenne, kaphatna még egy oldalt, az nagyon jó lenne... Nagyon tetszenek viszont a hírek rovatban, az új boxok, nagyon ötletesek. Kicsit több cikket olvasnék a régi gurusoktól, nem írnak túl sok cikket (főleg Sasa nem, aki szerintem nagyon jó cikkeket ír). Na, befejezem, elég lesz! Sok szerencsét a lap készítéséhez.

Nándor

A Legbefolyásosabb megoldható, ha éppen olyan emberről írunk, akinek munkássága semmiképpen sem fér bele két oldalba. Mindemellett emlékeztetnélek téged is a felvezetésben említett dologra: az arculatváltásnak köszönhetően sokkal több karakter fér el egy oldalra, mostantól 4000 helyett akár 6-7000 betűt olvashattok oldalanként az újságban.

Kedves PC GURU Team!
Már ezerszer gondoltam rá, hogy írok nektek, de mindig hiányzott a megfelelő alkalom – ami úgy gondolom, most jött el. Engem nyolc éve ragadott magával a PC-s játékok világa, ami főleg annak volt köszönhető, hogy 1996 decemberében megláttam egy sárkányt és néhány játékcímet egy újság címlapján. (Ugye kitaláltátok melyik lapra gondolok? :)) Meg kellett ugyan gondolnom, hogy mire költöm az akkori zsebpénzem, de a PC Gurura mindig sikerült félretenni. Azóta persze már nem a zsebpénzből veszem az újságot, de rendszeres olvasótok vagyok. Én sosem fizettem elő a lapra, és ennek csak egy oka volt: utolérhetetlen volt az érzés, amikor a hónap elején napról-napra feltettem újra és újra suli előtt a kérdést kedvenc újságárusomnak: „PC Guru van?" Ugyanilyen utolérhetetlen volt szerintem a lap stílusa, minden szerzőt virtuális barátomnak tekintve olvastam végig egytől egyig a cikkeket az újságban. Érezni lehetett, hogy ezek a srácok szívvel-lélekkel csinálják, amit csinálnak. (Persze a piac, a CD/DVD-sedés, a külföldi trendek hatása **(nana, már van saját Trendünk is!)**, és az, hogy Ti is kicsit idősebbek vagytok, már érződik a lapon.) Később értetlenül álltam a tény előtt, hogy szétváltok – bár ennek az okát igazából csak Ti tudhatjátok. Most, hogy teljesen újjá formáljátok a lapot, szeretnék sok sikert kívánni a megújult laphoz, és ugyanolyan lelkesedést, amivel engem is sikerült régen magatokkal ragadnotok!
Üdvözlettel: Borka Péter (peterqe)

Becsülendő, hogy a majd 500 Ft-os árkülönbözet ellenére ragaszkodsz az újságárusnál történő vásárláshoz... Utólag visszagondolva a szétválásnál a szálakat mozgató egy-két kulcsfigurát leszámítva mindenki értetlenül állt, bennünket is beleértve – de most már hagyjuk a múltat, hiszen azóta megtörtént az újraegyesülés, most pedig a Nagy Változás is beköszöntött végre.

Sziasztok!
Szerintem jó az újság és a weboldal, mikor lesz valami a letöltés részné? Írtam a mentőövbe, de nem válaszoltak. Egyébként jó az újság, különben nem venném meg.
Thamas

Sajnos a Mentőövbe érkezett levelek nagy része az elmúlt hónapban eltűnt a medve barlangjában, de mire ezt olvasod, elvileg orvosolták a problémát, a Mentőöv újra működik és életeket ment!

Sziasztok. Tudom, furcsa témában írok, de nekem ez nagyon böki a csőrömet. Gondolom mindenki ismeri valamilyen szinten a Max Payne 2-t. Nagyon vártam, mert az első rész is tetszett. Az elsőhöz volt csomó kiegészítésem, patch-em. Ezek közül a Matrix volt a legjobb, mivel a mozdulatokat szinte megduplázta. Naiv emberként gondoltam, hogy majd ez biztos belekerül a 2. részbe is, és esetleg kitalálnak még újakat is. Gondoltam biztos lesz valami nagyon új benne, még látványosabb effektek vagy valami. Erre csorgó nyállal felrakom a gépre és semmi. Nagyon ráncoltam a homlokom. Jó persze, van rongybaba effektus, meg új fegyverek, de én többet vártam. Ha összevetjük a sztorit, az új pályákat és fegyvereket akkor inkább Max Payne 1.5 kellett volna legyen, szinte inkább küldetéslemez, mint új rész. Komolyan mondom, az első rész Matrix patch-csel ezerszer jobb volt, mint ez. Na csak ennyit akartam mondani. Gondolom, vannak többen is ilyen véleményen. Sziasztok!
Anyuci

KÉPALÁÍRÁS PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség Varga Balázs alábbi pályaművét találta a legjobbnak:

"Látom baby, te is a PC GURU rabja lettél."

További dobogós megoldások:

"Baby, jó feszes a textúrád!"
Balázs Péter

"George ha akar, nagyot vakar."
Gulácsi Péter

A győztesnek gratulálunk, nyereménye egy eredeti Chrome magyar nyelvű játékprogram.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

A Max Payne második része szerkesztőségünkben sem aratott akkora sikert, mint vártuk, éppen ezért több lappal ellentétben 90%-alatt értékeltük a programot. Sajnos az elmúlt években jellemzővé vált a tendencia, hogy a sikerjátékok folytatásai szinte semmi játékmenetbeli újdonsággal sem kecsegtetnek... a Max Payne 2 tipikus példája volt ennek. Ettől függetlenül jól eljátszottunk vele és a Dead Man Walking módot kifejezetten élvezetesnek találtuk.
A témához kapcsolódva érdemes megjegyezni, hogy a lapzárta után érkezett Payne-klón, a Dead to Rights sokkal több és változatosabb elemet tartalmaz, csak sajnos a PS2-es portolásból adódóan közel sem néz ki úgy, mint a Remedy játéka – de a jövő hónapban esedékes tesztünkből ez úgyis részletesebben kiderül majd...

Sziasztok!
Én nagyon szeretnék bekerülni a levrovba, mert bár sok kritikát olvashattok, de ez csak a ti javatokat szolgálja. Nagyon bírtam a régi gárdát, és nem nagyon értem, most miért vannak ezek a változások. Biztos megmagyarázzátok, kiváncsi leszek.
Breki

Tömören: a változások azért vannak, hogy a lehető legjobb újságot kapjátok hónapról hónapra... ehhez pedig olyan emberek kellenek, akiknek a PC Guru a szívügyük, nem pedig azok a színes papírdarabok, amiket a PC Guru készítéséért kapnak.

Na sz'al király a lap. Igaz, hogy megszívtam vele, amikor megvettem, és csak itthon vettem észre hogy DVD van benne és ugye még nem invesztáltam bele egy DVD olvasóba. De amúgy szinte mindig megveszem, mert pl. ebből az újságból majdnem mindent megtudok. Na, komolytalanra fordítva a szót: kívánom, hogy ígéreteitek teljesüljenek, és ismét a PC Guru legyen a legolvasottabb magyar játékmagazin! **(ez már teljesült, sőt, tulajdonképpen ezt a címet csak a medvekultusz legsötétebb idején veszítette el a lap pár hónapra. A MATESZ adatai alapján tavaly nyár végétől újra PC Guruból adják el a legtöbbet az újságárusok a magyar játékmagazinok közül!)** Amúgy Gale-en vagy ki a szöszön kívül lesz még új szerkesztő? Kik mennek el Bearon kívül a teamből? Más nem jut eszembe. Legyetek rosszak!
juggernaut

Na akkor nézzük a személyi állományt: Gale mellett – aki régebben tig néven rendszeresen írt a Guruba – új szerkesztők nem lesznek, ellenben sokkal több cikket fogtok olvasni a méltatlanul nélkülözött Joshua, Tatcom, Shoebaron, Bullseye, Laa-Yosh csapat tollából.
Bearon kívül elmentek a vérmókusok – sose szerettük őket, rossz emlékek kapcsolódnak atyjukhoz... szóval őket legyilkoltuk, valamint búcsút vettünk szinte az összes hardveres cikkírótól. Egy éve egyértelmű, hogy a hardver rovat ebben a formában nem maradhat meg, de lehetőségünk a változtatásokra sajnos csak most adatott meg. Ígérjük, hogy mostantól érdekes, és szakmailag megkérdőjelezhetetlen írásokkal találkozhattok!

Jónagyot kívánok!
1.: A pcguru.hu-n a fórummal valamit csinálni kéne, mert nem működik rendesen, ráadásul kicsit kihalt is. Mondjuk, ha minden cikkíró napi fél órát köteles lenne fenn tölteni a fórumon, az megoldaná a dolgot...
2.: Akik a Gurut csinálják, kapnak érte pénzt? Vagy önkéntesek?
Üdv!
Thunder

A fórum konkrétan azért (volt) kihalt, mert nem működött rendesen, sőt, leginkább sehogy nem működött. Az okokat most inkább hagyjuk, mert a végén még igaza lesz Tatcomnak, aki szokás szerint itt lábatlankodik lapleadás kellős közepén, borzalmas zenékkel kínoz minket, mindenbe beleolvas, és az imént megjegyezte, hogy olyanok vagyunk, mint a kormány: minden hibáért az előző hatalmat tesszük felelőssé... Maradjunk inkább annyiban, hogy fátylat a múltra, a fórum időközben – remélhetőlegv – megjavult, Tatcomot meg a biztonság kedvéért megpofoztuk.
Hogy van-e fizetésünk? Hm. A PC Guru üzleti vállalkozás. Te pénzt adsz érte az újságosnak, az újságos a mi kiadónknak, a kiadó meg nekünk, és ha minden jól megy, eközben mindenki jól jár, az APEH-et is beleértve.

Halikra!
Régen nem vettem a lapot (a kettészakadás miatt) és ha vettem, akkor is szinte csak a full game miatt... azóta havertól kunyerálom, mert előfizus.
Szeretném tudni, hogy kik a tagok, kik vannak, kik lesznek, kik maradnak, kik nem, mert lehet, hogy többet olvasnám a dolgot az arcotok miatt.
ByeZka: Mac'Geri

Ezt már kitárgyaltuk pár sorral feljebb, de közben eszünkbe jutott még valaki: Kredenc pajtást is elvitte magával a medve. Ő az egyetlen, akinek a távozását igazán sajnáljuk, jó munkásember volt. A levrov egy hónapos néma gyászszünettel emlékezik rá. Addig is címünk levrov@pcguru.hu, hajrá!

Sasa / Hancu / Julius

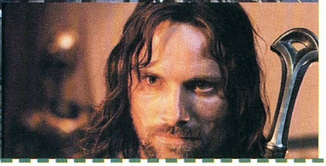
Utóirat: az előző számunkban meghirdetett játékban Dobozi András budapesti, Kiss Szabolcs miskolci és Pánti Tibor sárándi olvasóknak kedvezett a szerencse, akik egy-egy Konami ajándékcsomaggal lettek gazdagabbak.

GYŰRŰK URA: A KIRÁLY VISSZATÉR

A világirodalom egyik leggyönyörűbb alkotásának megfilmesítéséről sokáig álmodni sem mertünk. 2001-ben azonban megtörtént a csoda, hiszen a New Line Cinema gondozásában és Peter Jackson rendezésében elkészült minden idők egyik legnagyobb és legkockázatosabb filmes vállalkozása, amelynek sikerében a könyv nagyságából és megfilmesíthetetlenségéből adódóan kevesen hittek. A trilógia első részének premierjén megtörtént az, amire senki sem szá[illegible]ított. A gyűrű szövetsége mind a kritikuso[illegible]ind a k[illegible] fanatikus rajongóit lenyűgözte [illegible]rta magát minden[illegible]kson keze alatt filmtörténeti remek született, melynek titka a készítők könyv iránti tiszteletében rejlett. A gyönyörűen kimunkált díszletek, a hiteles szereplők, a fantasztikus maszkok és a trilógia készítésével megbízott trükkstúdió (Weta Workshop) műhelyében készült vizuális effektusok káprázatosra sikeredtek, kézzelfogható közelségbe hozva Középfölde meseszép világát.

5/5

A gyűrű szövetségének sikereit követően Gyűrűk Ura-lázban égett a világ. Mindenki Peter filmjéről beszélt, a könyvesboltok polcairól rekordsebességgel kapkodták el az alapművet, majd a DVD premiert követően a három különböző formátumban hozzáférhető korongokat is. A Két torony esetében ugyanez volt a helyzet. Még nagyobb várakozás, még nagyobb szakmai sikerek, valamint apró szálkák a rajongók szemében, akik képtelenek voltak megbékélni azzal, hogy a könyv adaptálása során dramaturgiai szempontból változtattak egy-egy jeleneten. Mindezektől függetlenül úgy éreztem, hogy A két torony önmagában egy leheletnyivel elmaradt A gyűrű szövetségétől, és vártam, hogy az első két részt követően milyen filmes meglepetéseket tartogat Peter a szakma és a közönség számára.



A trilógia befejező része minden várakozásomat felülmúlta: a Király visszatérben mindén sokkal jobban működik. Az elődök sikerének köszönhetően érezhetően lekerült Peter Jackson válláról a teher, aki sokkal több filmes elemet, művészibb kamerabeállításokat és lassításokat használt, így rendezés szempontjából mindenképp a trilógia legkiforrottabb darabjával találkozhatunk. Ugyanez a fejlődés tapasztalható a zene, a fényképezés és a vizuális effektek terén is. A gyönyörűen megkomponált muzsikára rohamozó orkok hordái, a könyvből műfordított dialógusok, a digitális Gollam és Banyapók mind tökéletesre sikeredtek, belekötni csak egy-egy gyengébben sikerült vizuális trükkbe, valamint az alapmű filmre írásból fakadó változtatásokba tudnánk. Mindezek azonban mit sem vonnak le A király visszatér érdemeiből, amely egy klasszikus eposz monumentális záró darabjaként remélhetőleg végre a filmakadémia tagjait is meggyőzi.

Összegzés: **A király visszatérrel sajnos véget ért a filmtörténelem legnagyobb szabású utazása, melyhez fogható eddig nemigen találkozhattunk. Oscart neki!**

Sasa

VOLT EGYSZER EGY MEXIKÓI

Amikor Robert Rodriguez leforgatta a Desperadót, majd kiderült, hogy Tarantino puszipajtása, örültem, hogy kaptunk valakit, aki latinos temperamentummal elegyíti a Quentin-iskola fogásait. Azóta Rodriguez a Kémkölykök-szériával bizonyította, hogy erősen túlértékelt rendező, és sajnos a Desperado folytatása megerősíti ebbéli hitemet. A filmben semminek nincs nyoma, amit a Desperadóban szerettünk. Mivel Rodriguez – rossz színészvezetéssel – sokkalta több szereplőt mozgat, mint az elődben, nincs lehetőség mély jellemábrázolásra. A Banderas által alakított El Mariachi egyetlen „minden mindegy"-arckifejezéssel abszolválja a filmet, Salma Hayek alig játszik többet az előzetesben mutatottnál (szerepe szerint halott, csak visszaemlékezésekben látjuk), Johnny Depp pedig a leghiteltelenebb figura a filmben – hol véreskezű gyilkosként viselkedik, hol tökös CIA-ügynökként. A forgatókönyv azzal teszi magát nevetségessé, hogy mindenki többszörösen átver mindenkit, a James Bond kelléktárát idéző zenészkütyük pedig alaposan belerondítanak a hangulatba. Mert valamicske hangulat még maradt: a zene hibátlan, a macsósan pozőr jelenetek – az a kevés, ami nincs túlpörgetve – pedig a Desperado legjobb pillanatait idézik. Ez azonban kevés, hogy megmentse a film nagy részét kitevő zagyvaságot.

2/5

Összegzés: **A még több vér, robbanás és fegyver ellenére – vagy éppen azért – Rodriguez nem tudta megismételni a Desperado bravúrját. Trash-film a rosszabb fajtából, nem méltó elődjéhez.**

Stöki

KONTROLL

BKV-ellenőrökről filmet készíteni hálás feladat: a téma ontja a poénokat, a vicceket össze lehet kötni alibi sztorival, megtámogatni néhány szponzorral, dalbetéttel, és kész a kommersz vígjáték, tuti közönségsiker. Cserébe csak azt kell elviselni, hogy Aba Botond BKV-vezér nevetségessé teszi magát egy film eleji elhatárolódó nyilatkozattal. Antal Nimród Amerikában tanult kliprendező nehezebb utat választott első nagyfilmjében (bár Aba Botond maradt...). Nem állapodott meg a könnyed műfajnál, erőteljes thriller-szálat épített a filmbe, néhol már-már lélektani horrorra emlékeztető jeleneteket, amelyek (jóllehet, igencsak döcögtetik a dramaturgiát) érdekes értelmezési lehetőségekkel gazdagítják az alkotást. A koncepcióhoz identitását kereső, komor főhős illik, és Csányi Sándor az ellenőr Bulcsú szerepében remekül hozza ezt az alakot. Ő a pesti képregényhős (illetve a fővárosunkra emlékeztető „valahol" képregényhőse, a filmben minden budapesti helyszínre utaló feliratot elfedtek). Bulcsú sorsa furcsán összefonódik a titokzatos metrós gyilkossal, aki a szerelvények alá lökdösi az utasokat – és míg hősünk eljut a Jó és a Rossz végső harcáig, megvillannak előttünk a szürreális, mégis ismerős földalatti világ arcai (remek színészek tálalásában!). Természetesen a kötelező ellenőrvicceket megkapja a néző, a történethez illő hangulatról pedig a Neo zenéje és a Pados Gyula operatőr segítségével megteremtett lenyűgöző képi világ gondoskodik. Bár nem tekinthető hagyományos közönségfilmnek, a Kontroll máris megdöntötte a Valami Amerika nézettségi rekordját, bizonyítva, hogy nemcsak a kimódolt vígjátékoknak, de a tartalmas alkotásoknak is van létjogosultságuk.

4/5

Összegzés: **Bár erősen csikorognak egymáson a különböző műfaji elemek, a Kontroll hangulatával, látványvilágával és remek színészeivel az utóbbi idők legjobb magyar filmje.**

Stöki

LARA CROFT: TOMB RAIDER 2
AZ ÉLET BÖLCSŐJE

Rendező: Jan De Bont
Szereplők: Angelina Jolie, Gerard Butler, Noah Taylor, Ciarán Hinds, Chris Barrie
Hang: magyar, angol,
Extrák: audiokommentár - a rendező közreműködésével; kimaradt jelenetek; Kisfilmek stb.
DVD start: február 3
Forgalomba hozza: InterCom

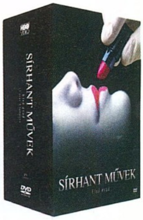
Az igencsak közepesnek Tomb Raider világsze[illegible] 300 millió dollár hasznot hozott a konyhára, ezért [illegible] film forgalmazói úgy döntöttek, új de már bizonyít[illegible] rendezővel, Jan de Bonttal, (Féktelenül) valamint az előző epizód hibáiból tanulva, elkészítik a világ legismertebb számítógépes hősnőjének második, remélhetőleg befejező kalandját. Jan de Bont személyében bízva erőt vettem magamon, és előítéletekkel bár, de megjelentem a film premierjén, majd kb. a harmincadik bugyuta mondatot és akciójelenetet követően Shoebaronnal elhagytam a termet, később értetlenül figyeltem a film végén kiözönlő gyermektömeget, akik megállás nélkül istenítették a vakmerő sírrabló legújabb kalandját. A filmben Lara eddigi „legizgalmasabb" [illegible]adatát teljesítve is[illegible] beutazza a fél [illegible]got [illegible]nyleg látványos k[illegible]filmben; olyan egzotikus helyeken fordul [illegible], mint [illegible]kong, Kenya, Tanzánia, Görö[illegible]zág és a [illegible] Nagy Fal [illegible]izonyítja rátermettségét és merészségét, amikor minden áron felkutatja az Élet bölcsőjeként ismert titokzatos helyet, ahol a világbéke érdekében meg kell szereznie Pandora szelencéjét.

3/5

Extrák tekintetében nem sok okunk lehet a panaszra, mivel a Paramount az első részhez hasonlóan számtalan érdekes dokumentumfilmmel és remek videoklipekkel kedveskedik a kisasszony rajongóinak.

SÍRHANT MŰVEK
ELSŐ ÉVAD (4 LEMEZ)

Szereplők: Peter Krause, Michael C.Hall, Frances Conroy, Lauren Ambrose, Rachel Griffiths, Freddy Rodriguez
Hang: spanyol angol, (Dolby Digital 51)
Extrák: kimaradt jelenetek; Alkotók, szereplők életrajza; Így készült a Sírhant művek stb.
DVD start: január 27
Forgalomba hozza: Warner Home Video



Az utóbbi években a HBO mozicsatorna saját készítésű sorozatai rendre elviszik a legjobbnak járó díjat az aktuális Golden Globe díjkiosztó gálán - tegyük hozzá, megérdemelten.
Nem történt ez másképp a Sírhant művek esetében sem, amelyet Alan Ballnak, az Amerikai szépség Oscar-díjas írójának köszönhetünk. Az igencsak formabontó fekete komédia a temetkezési vállalatot vezető, karácsony napján balesetben elhunyt Nathanie Fisher családjának életéről szól, akik az édesapa halála után kénytelenek tovább vinni a család nem mindennapi vállalkozását.
A Sírhant művek epizódjai a morbid humor és néha már-már gyomorforgató jelenetek ellenére nagyszerűen megrendezett és kiváló színészi játékkal előadott alkotások, amelyek nagy eséllyel szállhatnának ringbe a legnagyobb egész estét betöltő hollywoodi szuperprodukciókkal szemben is. Nem véletlen, hogy az amerikai DVD kiadást követően minden addig megjelent TV sorozat eladási rekordja megdőlt.

5/5

A DVD minősége a sorozathoz méltón kiváló, ráadásul a kiadó gyönyörű díszdobozban hozta forgalomba. Tűélés kép, gyönyörűen szóló hang és a sorozatokhoz képest töméntelen mennyiségű extra jellemzi a korongot, aminek egyedüli negatívumaként az HBO-n sugárzott epizódok szinkronjának hiányát róhatjuk fel. Ettől eltekintve kivételes gyűjteménnyel állunk szemben, mely semmiképpen sem hiányozhat a sorozatot kedvelők gyűjteményéből!

A KARIB-TENGER KALÓZAI (2 LEMEZ)

Rendező: Gore Verbinski
Szereplők: Johnny Depp, Geoffrey Rush, Orlando Bloom, Keira Knightley, Jack Davenport, Jonathan Pryce
Hang: magyar, angol, cseh (Dolby Digital 51)
Extrák: audiókommentárok; Így készült a Karib tenger kalózai - dokumentumfilm stb.
DVD start: február 10
Forgalomba hozza: InterCom

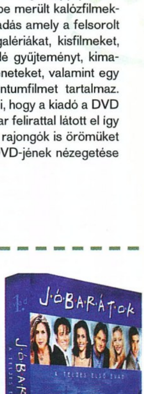
A Karib-tenger csupán játszótér nekik... A kalózok – és köztük a legkiválóbb, Jack Sparrow kapitány – számára gyors, veszélyes és fordulatos játék az élet és a halál. Hősünk aranyéletének azonban vége, amikor a gonosz Barbarossa ellopja hajóját, a Fekete Gyöngyöt, és Port Royalból elrabolja a kormányzó szépséges lányát, Elizabeth-et. Jack a lány gyermekkori pajtásával, Will Turnerrel a brit flotta leggyorsabb hajóján, az Interceptoron Barbarossa után ered, hogy kiszabadítsa Elizabeth-et, és visszaszerezze a Fekete Gyöngyöt. Nyomukban dagadó vitorlákkal ott hajózik Elizabeth jegyese, a jóképű, ambiciózus Norrington sorhajókapitány a brit haditengerészet másik büszkeségén, a Dauntlessen. Will nem tudja, hogy Barbarossa kapitányon és legénységén átok ül: egy titokzatos kincs elherdálása miatt élőhalottként kell járniuk a tengereket mindaddig, amíg a kincs utolsó darabját is visszaszállítják a helyére. És nem sejti azt sem, hogy Elizabeth elrablása összefüggésben áll azzal a különös medállal, amelyet évekkel ezelőtt tőle vett el a lány...
A tavalyi év legnagyobb filmes meglepetése könnyed humorával és a kiváló Johny Depp-pel állít emléket a mára már feledésbe merült kalózfilmeknek, csakúgy, mint a DVD kiadás amely a felsorolt extrák mellett képgalériákat, kisfilmeket, humoros bakiparádé gyűjteményt, kimaradt és bővített jeleneteket, valamint egy történelmi dokumentumfilmet tartalmaz.

5/5

Fontos megjegyezni, hogy a kiadó a DVD korong összes extráját magyar felirattal látott el így az angolban kevésbé járatos rajongók is örömüket lelik majd a hónap legjobb DVD-jének nézegetése közben.

JÓBARÁTOK
ELSŐ ÉVAD (3 LEMEZ)

Szereplők: Jennifer Aniston, Courtney Cox, Lisa Kudrow, Matt LeBlanc, Matthew Perry, David Schwimmer
Hang: magyar, angol, (sztereo)
Extrák: Videoklip: Rembrandts - I'll be there for you
DVD start: január 27
Forgalomba hozza: Warner Home Video



2004 a magyarországi DVD-kiadások történelmében mindenképpen a sorozatok éve lesz, ennek első lépcsőfokát a január végén megjelenő többszörös Golden Globe és közönségdíjas Jóbarátok széria első évadjának hazai kiadása jelenti majd. Jómagam kb. négy évvel ezelőtt találkoztam először Phoebe, Ross, Joey, Chandler, Monica és Rachel kalandjaival, de a sorozat isteni humora már az első pillanatban magával ragadott. Azóta természetesen rendszeres nézője vagyok a bohókás galeri kalandjainak, ezért fogadtam kitörő lelkesedéssel a hírt, miszerint végre-valahára nálunk is megjelenik az 1994-ben útjára indított, és azóta példátlan sikerrel futó Jóbarátok sorozat. A Jóbarátok első évadja a nemzetközi változathoz hasonlóan három dupla oldalas DVD-n és kifejezetten kedvező áron jelenik majd meg, ezért érthetetlen, hogy a szokásos interaktív menük és közvetlen jelenetválasztás mellett miért csak egyetlen videoklip szerepel az extrák sorában, hiszen a köröngok a film vígjáték jellegéből adódóan minimum egy bakiparádét elbírtak volna. Az apró kellemetlenségért azonban mindenkit kárpótol majd a korongon szereplő magyar szinkron, amely véleményem szerint ritkaságszámba megy, mivel utcahosszal veri az eredeti angol verziót.

4/5

A 2004-es év azonban nem csak a kezdetet, de a véget is jelenti, mivel a világ egyik legnépszerűbb tévésorozata tíz év töretlen menetelés után idén búcsút int rajongóinak. Kesergésre azonban nincs okunk, mivel a kiadó ígérete szerint a nagyszerű sorozat összes része, azaz a teljes tíz évad megjelenik DVD-n még az idei év folyamán.

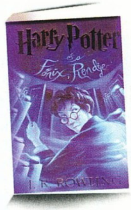
Sasa

Ezt a könyvet igazából nem is kell ajánlani senkinek, hiszen aki akarta, már úgyis régen kiolvasta. Miért esik mégis róla szó? Mert kihagyhatatlan, és ha esetleg lenne olyan botor halandó, aki nem olvasta, talán a fejéhez kap, és végre megtesz i. Kezdetben én is csak legyintettem, aztán kezembe vettem az első kötetet... De ez régen volt, azóta az ötödik résznél tartunk, és a lelkesedés világszerte töretlen. Az ötödik rész történetének fonalát ugyanott vehetjük fel, ahol annak idején kényszerűen le kellett tennünk. A hangulat egy szemernyit sem változott a negyedik kötet vége óta: borongós és nagy részben mellőzi a vidámságot. A történet olvasása közben persze többször felkacagunk, de az a jellemzőbb, hogy feszülten figyelünk és izgulunk hőseink miatt. Harry barátunk megállithatatlanul kamaszodik, ez pedig meglátszik viselkedésén és a világhoz való viszonyán. Felbukkan a regényben a romantika is, de még nem kell egetrengető szerelemre számitani: kicsit esetlen, de színesebbé teszi az összképet. A történet egyetlen jelentős hibája, hogy az ember hihetetlen gyorsan végez vele. Hiába hétszázötven oldal, az olvasó két nap alatt túlesik az ötödik roxforti tanéven, és a folytatásra bizonyára sokat kell még várnunk. Csak abban bízhatunk, hogy a végszó ránk is vonatkozik: „Nemsokára találkozunk... De tényleg nemsokára..".

5/5

> J. K. ROLLING
> HARRY POTTER ÉS A FŐNIX RENDJE

Kiadó: Animus Kiadó



> RAY BRADBURY
> FAHRENHEIT 451

Kiadó: Göncöl Kiadó

Negatív utópiákból sohasem volt hiány a könyvpiacon. Elég, ha csak Orwell 1984 című művére gondolunk, amely igen elborzasztó képet festett a jövőbeli társadalomról. Egy sorral sem marad le mögötte Ray Bradbury, aki szintén nem volt túl elnéző, ha a jövőt igyekezett bemutatni. Akik látták a regény filmváltozatát, esetleg a mostanában készült Equilibrium című mozit, azoknak nem fog nagy meglepetést okozni a történet. A nem túl távoli, de elég sivár jövőben járunk. Háborúk dúlnak, de a civilizált lakosság tudomást sem vesz róla, minden percüket a képfalak előtt töltik, ahol totális agymosáson esnek keresztül. A szabad gondolatok vadászai a tűzőrök, akik a rontást hozó eszközök, a könyvek pusztítói. A könyvek ugyanis olyan gondolatokat közölnek, melyek megzavarják a rendet, így irtani kell őket, ahol csak lehet. A 451 Fahrenheit – a tűzőrök jelképe – az a hőmérséklet, amelyen a nyomtatott papír tüzet fog. Ellenállók már kevesen vannak, akárcsak a könyvek – ebbe az egyre fogyó világba csöppen Montag, a tűzőr, akinek egy találkozás teljesen felforgatja az életét... A könyv nem túl hízelgő a mai ember számára, hiszen egyre kevesebben szeretnek olvasni, és státuszszimbólummá vált, kinek mekkora tévé terpeszkedik a szobájában. Ray Bradbury tehát nem látta olyan rosszul a jövőt, még ha nem is annyira vészes a helyzet, mint ahogy megjósolta. De a torz világ elkerülhető, ha magunk is rájövünk, hogy nem mindig az a jó, amit ránk erőltetnek, jobb néha a saját fejünk után menni.

5/5

Újabb fejezetéhez érkezett a már ötödik hónapja tartó sorozatunk. Aki esetleg nem járatos a témában, megnyugodhat: nem valami brazil szappanoperába csöppent, hanem a világ egyik legsötétebb szerepjátékának, a Vampire: The Masqurade monumentális regénysorozatának ötödik kötetének bemutatójába. Bár még mindig messze vagyunk a végkifejlettől, a cselekmény kezd beindulni és fordulatokat venni. A helyszín ezúttal Baltimore, ahol a vámpírtársadalom egyre növekvő félelemmel hallgatja és figyeli a Szabbat Észak-Amerikában történő előrenyomulását. Feltűnik a színen a Toreadorban megismert, és a Tzimisce-ben kegyetlenül megkínzott Victoria Ash, aki még mindig nem tett le nagyratörő terveiről. Vendéglátója, Alexander Garlotte a Ventrue klán tagja, Baltimore hercege, kinek életét ugyan nehezíti a városára nehezedő fenyegetés, de nem ismer lehetetlent, ha arról van szó, hogy megtartsa birtokát. A Kamarilla leggyengébb napjait éli, de a maga módján mindenki arra törekszik, hogy összeszedje magát, és szembeszállhasson ellenségeivel. Ekkor lép be a képbe az európai Jan Pieterzoon, a kivételes Ventrue, akit a Kamarilla öregjei bíztak meg, hogy megfordítsa a csata kimenetelét. A játszma azonban még korántsem ért véget, így az elkövetkezendő nyolc kötetben számtalan meglepetés és fordulat vár a türelmes olvasókra. Kitartás tehát, eddig csupán bemelegítettünk: a java csak most következik!

3/5

> GHERBOG FLEMING
> VENTURE KLÁN REGÉNYEK

Kiadó: Delta Vision

> CATAN TELEPESEI
> A TENGERI UTAZÓ

Társasjáték

Az utóbbi évek egyik legnépszerűbb és legjobb társasjátéka Magyarországon mindenképpen a Catan telepesei volt. A játék, melyben különféle erőforrásokkal (kő, fa, tégla, gabona, birka) gazdálkodva, valamint ellenfeleinkkel üzletelve kellett kiépítenünk saját birodalmunkat. A csatározásokról azonban érdekes módon teljesen le kell mondanunk a Catanban, így győzelmünk kizárólag stratégiai érzékünkön múlik. A harc hiánya ellenére egyetlen percre sem fog unatkozni az, aki úgy dönt, hogy a téli estéket barátai és a társasjáték mellett tölti. A folyamatos cserekereskedelem miatt a győzelem érdekében kénytelenek vagyunk lepaktálni cimboráinkkal, akik önnön céljaikat figyelembe véve döntenek majd az üzletelés során. Az alapjáték egyetlen negatívumát az aránylag kis játéktér jelentette, mivel a rutinos játékosok aránylag hamar belakták Catan világát. A szűkös éveknek most vége, hiszen végre megjelent a társasjáték első hivatalos kiegészítője A tengeri utazó, amelyben lehetőségünk nyílik a tengeri kereskedelemre, így kiaknázhatjuk Catan szigetvilágát is. A megnövekedtet Catan előtt új dimenziók nyíltak meg, amelyet akár két alapjátékkal is kombinálhatunk, többszörösére növelve ezzel a játékteret.

A Catan és kiegészítője a gazdasági táblás játékok legjobbika, nagyszerű szórakozás, mely a kiegészítővel együtt debütált gyermekverzióval immár a kicsiknek is önfeledt órákat ígér.

4/5

ROBBIE WILLIAMS
LIVE SUMMER 2003

Kiadó: EMI

5/5

Ha szerencsésen túléltük Robbie legutóbbi budapesti látogatását, de mégsem tudunk betelni vele, ez az album a legalkalmasabb arra, hogy fokozzuk az élvezeteket. Mielőtt bárki nagyon örülni kezdene, vessen egy gyors pillantást még egyszer a címre: ez nem teljesen új Robbie Williams album, hanem koncertfelvétel nyárról, az angliai Knebworth-ben tartott show-ról. Aki volt olyan szerencsés, hogy ott lehetett a magyarországi koncerten, tudja mire számíthat, aki pedig nem – valószínűleg mi vagyunk többen –, kis ízelítőt kap abból, mit jelent az angol fenegyerek számára a jó buli. A lemezen helyet kaptak az eddigi legnagyobb slágerek, a Queentől a We will rock you, de érezhetően az Escapology album számai vannak túlsúlyban. Ez nem negatívum, hiszen a lemez olyan hangulattal rendelkezik, hogy még azoknak is érdemes beruházni rá, akik az említett lemezzel már rendelkeznek. Kevés előadó van, aki olyan félelmetes atmoszférát képes varázsolni koncertjein, mint Robbie Williams. Az állandó megjegyzések, a közönség felé irányuló szeretet, a dalokat összekötő gúnyt sem mellőző szövegei megőrjítik a közönséget, így az rendre ovációban tör ki. A fantasztikus légkört a lemez a lehető legélethűbb formában adja viszsza felénk, ebből következik egyetlen felhozható hibája is, mégpedig az, hogy tökéletessége miatt az ember csalódottan gondol arra: sajnos ebből is kimaradtam...

SSX 3
THE SOUNDTRACK

Kiadó: EMI

4/5

Az utóbbi időben jól megfigyelhető a folyamat, mely a különböző szórakoztatóipari ágak közötti határok elmosódását mutatja. Manapság minden magára valamit is adó film kijön filmzene CD-vel, készülnek játékok mozik alapján és fordítva. Az sem ritka, hogy híresebb zeneszerzők vagy együttesek tagjai vesznek részt egy-egy játékzene megalkotásában. A trend az Electronic Arts háza táján látszik leginkább kibontakozni, hiszen minden nívósabb játékuk elismerésre méltó zenei kiegészítéssel rendelkezik. Elég, ha csak a FIFA vagy a Need for Speed legutóbbi darabjaira gondolunk, ahol igazán neves előadók szolgáltatják a zenei aláfestést. Nincs ez másképp az SSX3 snowboard-őrületben sem, ám ezúttal az EA még tovább ment, és a rajongók nagy örömére audio CD-n is kihozta a játék mellé licencelt zenéket. A lista igen tetszetős, hiszen a lemezen olyan előadók számai hallhatók, mint a Fatboy Slim, Röyksopp, The Cemichal Brothers, Basement Jaxx és a Placebo. A zenei korong mellett egy DVD is helyet kapott a csomagban, ami az SSX megszállottjainak okozhat örömet, ugyanis egy előzetes, egy így készült film, képernyővédők, ikonok, háttérképek, csalások és a Poor Leno videoklipje található a lemezen. Ráadásként a borító széthajtogatva poszterként is funkcionál. Ebből is látszik, hogy az EA minden téren igényes munkára törekszik, bár a lemez nagy valószínűséggel csak a fanatikus játékosok szívét dobogtatja meg, más játékkiadók számára követendő példa lehet.

HOOLIGANS
SZENZÁCIÓ

Kiadó: kimaradt jelenetek;

3/5

Harmadikként a magyar zenei élet egy különleges színfoltjával fogunk foglalkozni, a Hooligansszal. A jelenlegi felállásban 1997 óta tevékenykedő csapatnak, a nehezen bekategorizálható Szenzáció!!! a harmadik albuma. Számaikban tetten érthetők a rockzene és a funky tipikus elemei, a csapat meghatározása saját zenéjükre a funk & roll. Az album a rockosabb elemeknek köszönhetően a keményvonalas műfajokhoz sorolható, de ez egyáltalán nem baj, hisz az erőteljesebb gitár és dob betétek ösztönzőleg hatnak az újrahallgatási tényezőre. A zenei értéket tovább növeli, hogy nem a magyar trendnek megfelelő „egy alapra feléneklünk tizenkét (roszszabb esetben több albumnyi) dalt" módszer dominált, hanem minden számnak megvan a maga sajátos üteme, hangulata. Emellett azért található egy-egy szerzemény az együttes albumain, amely gyorsan megtalálja a rádión edzett hallgatóság igényeit. Jelen esetben a Királylány lett a tömegek kedvence, amely valóban nem rossz, csak az állandó ismétlés hatására könnyen megunható. Ez a veszély nem fenyeget, ha megszerezzük a teljes korongot, melyen kedvünkre válogathatunk a pörgősebb és lassabb, lírai szerzemények között. A lemez tökéletes választás, ha magyar ízre vágyunk, de nem elégszünk meg a tucatbandák egyvelegével.

5/5

A Black Eyed Peas, és az általuk előadott Where is the love című nóta a 2003-as év utolsó harmadának egyik nagy durranása volt. Az ősz nagy slágere megjárta az összes fontosabb zenei listát, imádták a rádiók, szó szerint a csapból is ez folyt. A tetőpontot az idei MTV Europian Music Awards jelentette, ahol a show egyik csúcspontján hangzott el a dal. Mindez elég volt, hogy a hallgatók tömege feszülten várja az új slágert, amely meg is érkezett a Shut up személyében, s ha nem is tört elődje babérjaira, azért jelentős sikereket könyvelhetett el. Milyen szerencsés csapat, gondolhatnánk, alighogy felütötték a fejüket a zene világában, máris mekkora sikereket aratnak. A helyzet ezúttal kicsit más, a hip-hop és break mesterei ugyanis már jó ideje jelen vannak a zenei életben, s csak harmadik albumuk hozta meg számukra a megérdemelt sikert. Megérte várakozni, hiszen nemcsak a rajongók, a szakma is elismerte a csapat tehetségét: a 2004-es Grammy-díjak közül négyre is nagy eséllyel pályáznak. A teljes album megérkezett, a stílus kedvelői már nem csupán a jól bejáratott slágereket hallgathatják, hanem tizenhárom szám közül választhatják ki a leginkább szimpatikus szerzeményt. A választék igazán tetszetős, stílusán belül mindenképpen az élvonalba tartozik, így jó alternatíva bárki számára, aki szimpatizál a hip-hop albumokkal.

THE BLACK EYED PEAS
ELEPHUNK

Kiadó: Universal Music

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

> BATTLEFIELD VIETNAM

A 2004-es év első igazán nagy durranásában a Battlefield 1942 a vietnámi dzsungelbe költözik, hogy az Egyesült Államok hadseregének tagjaként visszakergethessük a vietkongokat alagútjaikba, avagy az észak-vietnámi haderő katonájaként megvédhessük hazánkat a nyugati agresszorok támadásától. Részletes karaktergenerálás, új képességű osztályokkal, bőséges választék vízi, szárazföldi és légi járművekből, a korszak kézifegyvereinek legtöbbje, valamint dinamikus harci feladatok várnak a Battlefield 1942-n edződött játékosokra. Zöldfülüek is bátran vethetik magukat a csata sűrűjébe, lévén új stratégiák, eddig nem használt módszerek is alkalmazhatók a bevetéseken. Mindezeket vadonatúj grafikus motor egészíti ki. Az Electronic Arts jóvoltából alkalmunk nyílik a játék csaknem végleges változatát tesztelni a fejlesztőkkel – tapasztalatainkról a következő PC Guruban számolunk be.

> DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS

Elkészült végre a következő Digital Reality játék, a magyar nyelven megjelenő Desert Rats vs. Afrika Korps. A második világháború észak-afrikai frontjára kalauzoló valós idejű stratégiai játék a történelmi hűséget szem előtt tartó, felenként tíz küldetésből álló kampánnyal rendelkezik, szövetséges részről és a tengelyhatalmak oldaláról is egy-egy hőst állítva a középpontba. A főszereplők a háború kitörése előtt barátok voltak, ám összetűzésük hátterében a politikai szembenállás mellett romantikus történeti szál is megbújik. A változatos feladatok között felderítő küldetéseket, városi csatákat és erődök elleni ostromokat egyaránt találhatunk. A játékmenetet a harcok előtt szerephez jutó menedzsment-képernyő teszi még összetettebbé. Mindezeken túl huszonötféle jármű, nyolcféle gyalogos egység, koordinált hadmozdulatokra képes AI és látványos effekteket – valós idejű fények, önmagukra is árnyékot vető egységek, por-, víz-, tűz- és robbanáseffektek – ismerő 3D motor, valamint nagyzenekari hangzást produkáló zene erősíti a legújabb magyar fejlesztésű RTS-t.

> DEAD TO RIGHTS

Sok játékosnak nagyon bejött a Max Payne első része, ám a folytatás már keserű szájízt hagyott maga után. Nos, mintha egyenesen nekik készült volna a Dead to Rights, a Namco külső nézetes, 3D-s akció-kalandjátéka. Érdekes és kellően hosszú, fordulatos és változatos történetével, a Max Payne bosszú-témájával és látványos lassítási effekjével felvértezve a Dead to Rights igazán élvezetes játékmenetet produkál, miközben naturális ábrázolásmódjával, brutális kivégzésekkel sokkolja a cenzorokat. Jack Slate nevű hősünk mozgáskultúrája a falról elrugaszkodástól a fedezékbe vetődésen át a túszejtésig igen széles spektrumot ölel át, miközben számos lőfegyvertípussal és robbanóanyaggal is remekül elboldogul. Az összképet tovább javítja számos minijáték integrálása, a szkanderozástól a bokszon át a táncig. Nagy kár, hogy a grafikai megjelenítésben túlzottan nem jeleskedik a program, ennek – no meg az erős karácsonyi felhozatalnak – köszönheti viszonylag gyér piaci fogadtatását. Jövő hónapban alaposan beleássunk magunkat Grant City alvilági életébe!

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ATHENA SWORD

A nemzetközi elit antiterrorista kommandós csapat visszatér, a Tom Clancy nevével fémjelzett Rainbow Six sorozat harmadik részének, a Raven Shieldnek első kiegészítő lemezén. A terroristák vezetőit ugyan sikerült likvidálnunk, ám néhány túlélő megmaradt a szervezetből, így a Szivárványkommandó újra felveszi a kesztyűt. Az új, nyolc küldetést tartalmazó hadjárat helyszínei között Olaszországot, Horvátországot és Görögországot találjuk meg, a multiplayer játékosok is kapnak nyolc új pályát, és öt új játékmódot. Eszköztárunk is kibővül, hét vadonatúj játékszert vehetünk a kezünkbe, ezzel összesen hatvannégyre emelve a játékban található fegyverek számát. A habot a tortán esetünkben a klasszikusnak titulált feladatok jelentik, ami korábbi Rainbow Six játékokból származó küldetések újrajátszását teszi lehetővé, természetesen az új Unreal engine megjelenítésében.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

> KING OF THE ROAD

Mint észrevehettétek, e havi teljesjáték-mellékletünk a múlt hónapban ígért King of the Road helyett a Soldiers of Anarchy magyar nyelvű taktikai játék lett. Ennek oka, hogy a King of the Road Windows XP alatt több gépen is bizonytalankodott, ezért visszadobtuk a fejlesztőknek kijavításra. A művelet lapzártánk után sikerrel járt, így elhárult az akadály a kamionsofőr-jelöltek elől, hogy a jövő hónapban virtuális kormánykereket ragadva belevessék magukat a közúti szállítás cseppet sem veszélytelen világába.

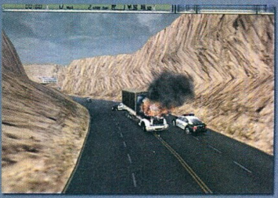
Minimális gépigény: PII-450, 128 MB RAM, 16 MB-os videokártya

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2004. FEBRUÁR 20-ÁN JELENIK MEG.

A következő PC GURU teljes játéka:

KING of the ROAD

Egy 32 tonnás kamion pilótaülésébõl lenézve másként láthatod a közlekedés hétköznapi szereplőit. Száguldj hajmeresztő sebességgel, húzz el a trafipaxok mellett és hajts át a piros lámpákon - ha ügyes vagy, nem lesz aki megállítson.



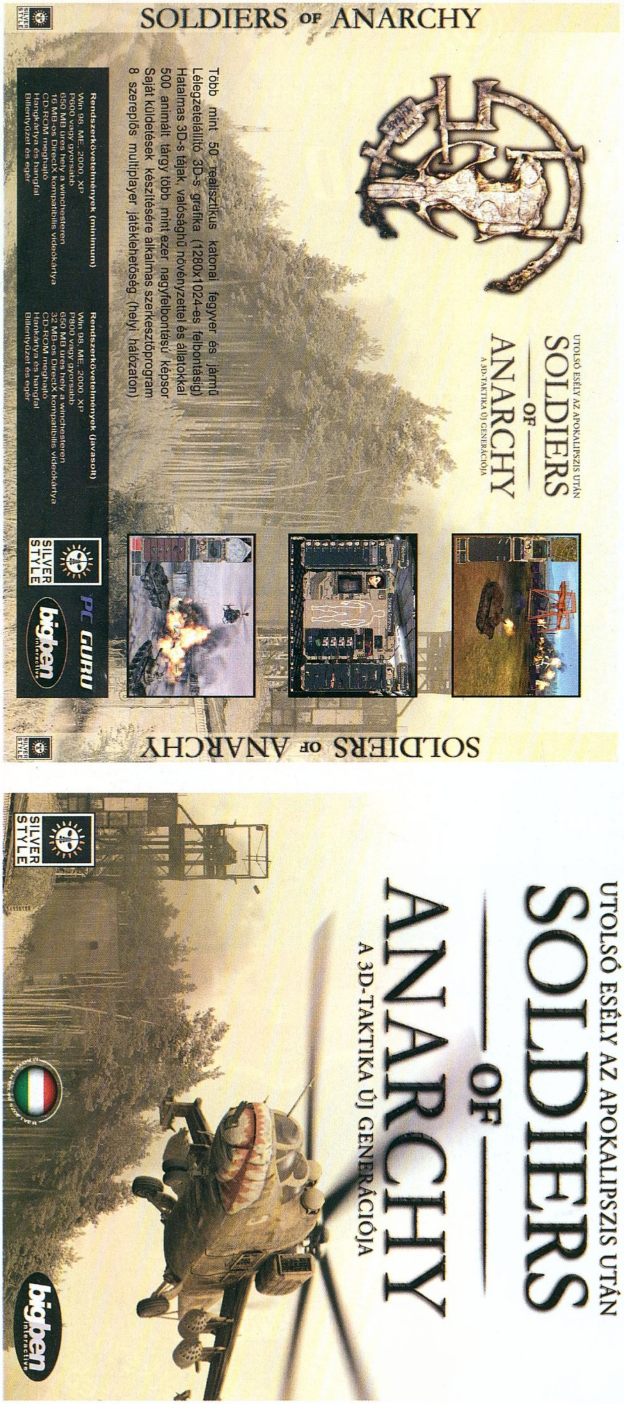
Rendőrségi üldözés, lövöldözéssel tarkított helikopteres hajsza, és számos más kaland vár rád, miközben szállítmányodat a lehető legrövidebb idő alatt kell sikeresen eljuttatnod a célállomásra, megőrizve ezzel legendás hírneved az utak vándorainak körében, akik egyszerűen csak úgy emlegetnek:

AZ ORSZÁGUTAK KIRÁLYA

Gépigény

Processzor: Pentium II 350 MHz
RAM: 64 MB Mb
Operációs rendszer: Win 9x/ME/2000
CD-ROM: 4x CD-ROM
Merevlemez: 40 MB
Grafika: 8MB Grafikus kártya
Hang: DirectX 8 komp.

A következő PC GURU 2004. február 20-án jelenik meg!



Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa)
sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu)
hancu@pcguru.hu
Hír és bemutató-szerkesztő: Giczi Gyula (JuliuS)
julius@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Rixer György (Gale)
gale@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris)
chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
ricco@pcguru.hu
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1300 Budapest 3, Pf. 362

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
Fehér Ildikó, Tel: (06-1)-888-3422
terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469
E-mail: zstoth@vogelburda.hu

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és
a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai,
továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY,
CiTY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és üzemanyagtöltő
állomások.

Terjesztés gondozás:
Hírvilág Press Kft. Tel./Fax: 411-0491
E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1796 Ft

Előfizetéses terjesztés:
Terjeszti a Magyar Posta Rt.
Terjesztés gondozás: Magyar Posta Rt.
VIG-Ügyfélszolgálati Iroda
Zöldszám: 06-80 444-444

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál: Vogel Publishing Kft.
Postacím: 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tájékoztatás előfizetéssel kapcsolatos ügyekben:
Vogel Burda Communications Kft.
Terjesztési osztály:
Telefon: 888-3421, -22, -23 Fax: 888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu
www.pcguru.hu/terjesztes

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8616 Ft (6 szám - 20% kedvezmény),
egész évre: 16164 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 28000 példányban készül.

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Montírozás és nyomás: Révai Nyomda.
A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

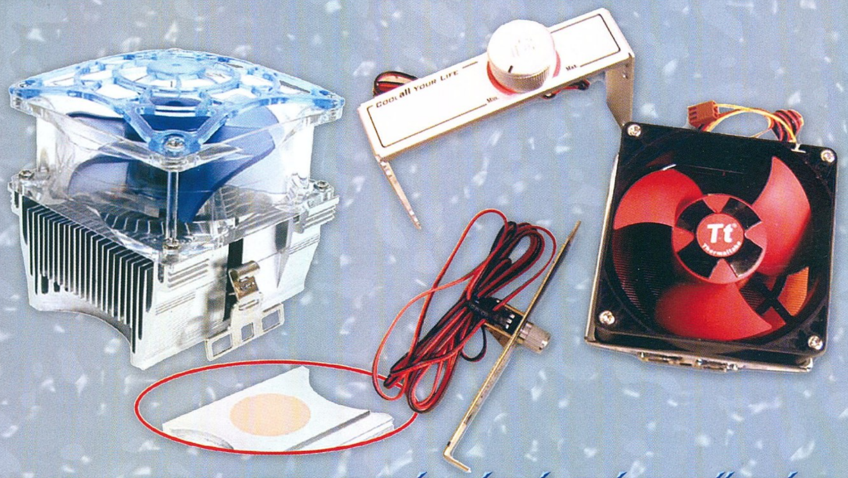
Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk.
A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.
A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

AZ UTCÁN JÓL HANGZIK

DE A SZOBÁBAN NEM!



A LEGHALKABB SZÁMÍTÓGÉPHŰTÉSEK!

WENTIL-TECH 2003 Kft.

THERMALTAKE - TITAN - VANTEC
HIVATALOS FORGALMAZÓ

Készen állsz az igazi kihívásokra?

Kizárólag az N-Gage™-en:
Kétféle többjátékos mód
• Bluetooth

Kizárólag az N-Gage™-en:
Vezeték nélküli többjátékos mérkőzés Bluetooth kapcsolaton keresztül

Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül

Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül

Vezeték nélküli többszereplős játék
Játékok a legismertebb fejlesztőktől
3D-s grafika
Bluetooth
MP3-lejátszó és FM-rádió
Háromsávos mobiltelefon
n-gage.com

N-GAGE bárhol bárkivel
NOKIA

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. © 2004 Gameloft. Minden jog fenntartva. A Gameloft és a Gameloft logó a Gameloft S.A. bejegyzett védjegye. A Ubisoft Entertainment által engedélyezve. A Splinter Cell és Sam Fisher a Ubisoft Entertainment védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Rayman®, a Ubisoft és a Ubisoft logó a Ubisoft Entertainment védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. © 2003 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA SPORTS és az EA SPORTS logó az Electronic Arts Inc. in védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalosan a FIFA által engedélyezett termék. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. A gyártás az Electronic Arts Inc. által engedélyezve. A játékosnevek és karakterek használatát a The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", nemzeti csapatok, klubok, és/vagy ligák engedélyezték. © 2003 MLS. Az MLS, az MLS logó, a Major League Soccer és az MLS team ismertetőjegyei a Major League Soccer LLC tulajdonát képezik. Minden jog fenntartva. Minden említett termék, cégnév, márkanév és logó tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkája. Red Faction® –© 2003 THQ Inc. A Red Faction®, a THQ, a THQ Wireless és a vonatkozó logók a THQ Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek. Fejlesztette a Monkeystone Games Inc. A Monkeystone Games és a vonatkozó logók a Monkeystone Games Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva.